

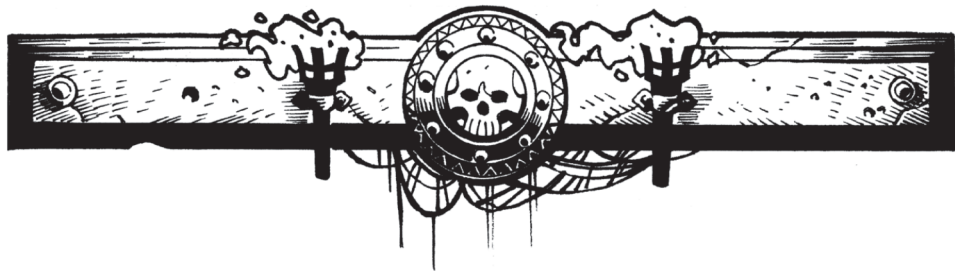
ALAN BOUR'S

TOMB PUNK

LO-FI ROLEPLAYING

РУССКАЯ ВЕРСИЯ





TOMB PUNK

LO-PI ROLEPLAYING



РАЗРАБОТАНО И ЗАПИСАНО

АЛАНОМ БАРОМ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ТЕКСТ

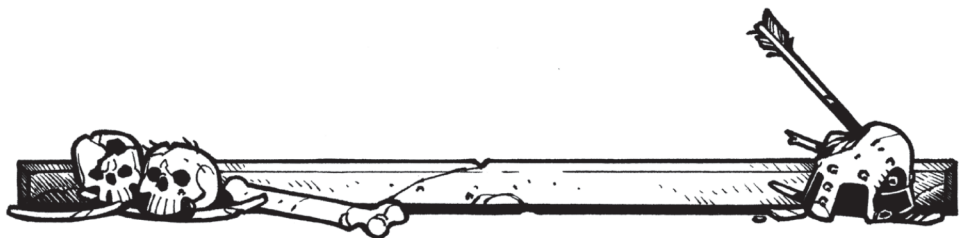
Alana Joli Abbott

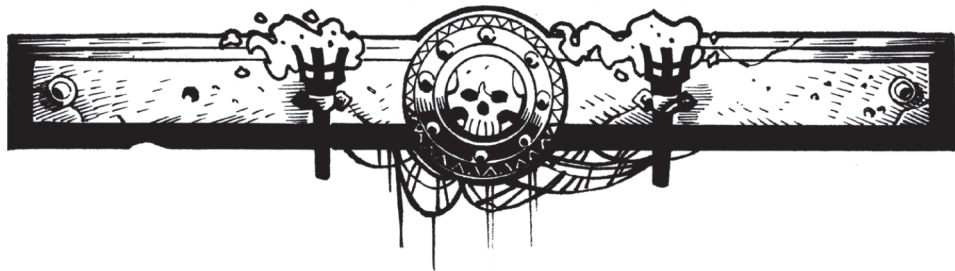
МИКРО-СЕТТИНГИ

Alana Joli Abbott & Gwendolyn N. Nix

ПЕРЕВОД

Борис Годунов и Лина Сандерс





Created & Written by Alan Bahr
Additional Writing by Alana Joli Abbott
Micro-Settings by Alana Joli Abbott & Gwendolyn N. Nix
Edited by Alana Joli Abbott
Interior Art by Nicolás R. Giacondino
Cover Art by Nicolás R. Giacondino & Jeremy D. Mohler
Book Design & Layout by Jeremy D. Mohler
Tombpunk Line Management by Alan Bahr
Published by Jeremy Mohler

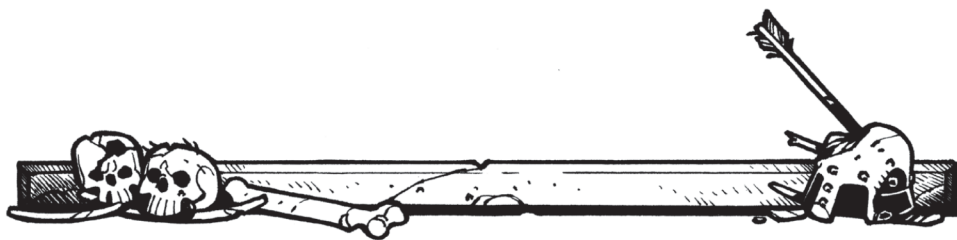
**Посвящение: Я написал это,
чтобы выбросить это из
головы и мог двигаться
дальше. Теперь это сделано.**

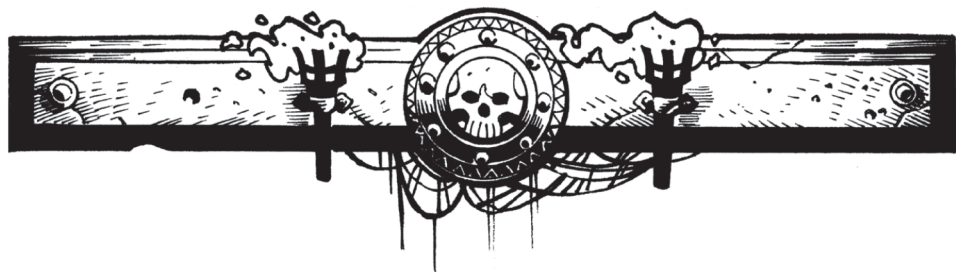
Licensed & Published by Outland Entertainment, 2020.
Tombpunk is ©2020 and a trademark of Alan Bahr. All rights reserved.
"The Jerk in the Castle" & "Dirty-Hand Haven" ©2020 by Outland
Entertainment LLC.

Reproduction without the written permission of the publisher is
expressly forbidden, except for the purposes of reviews, and for any
blank character sheets, which may be reproduced for personal use
only.

Created & Printed in the United States of America.

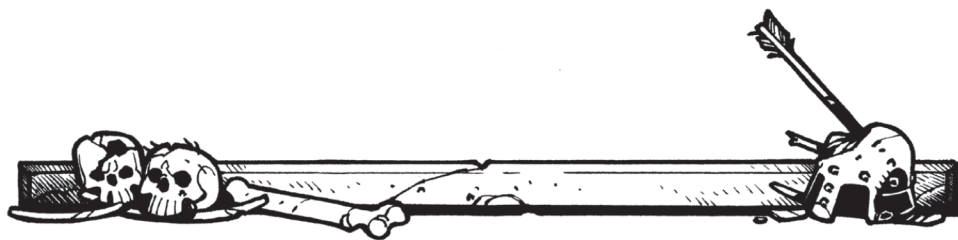
www.outlandentertainment.com





СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
Комикс	8
Игра	14
Основные механики	16
Классы	22
Оружие	29
Броня	35
Прочее снаряжение	37
Передвижение и путешествия	39
Как играть	40
Бой	44
Бухгалтер, милый мой бухгалтер	46
Снаряжение для подземелий	50
Свет и тьма	51
Подземелья и ловушки	55
Противники	57
Наёмники	70
Происхождения и культуры	72
Микро-сеттинги	78
Несколько слов от создателя	100







ВВЕДЕНИЕ

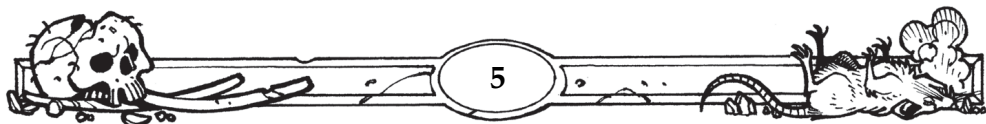


Привет.

Я Алан.

Я написал эту игру. Возможно, вы захотите узнать, почему, что все это значит и о чем я думал. А может, и нет. Если нет, просто пропустите этот раздел и двигайтесь дальше. Ничего личного (я имею в виду, что мне немного больно, но поступайте как знаете).

Так что же за чертовщина такая этот ваш TOMBPUNK?



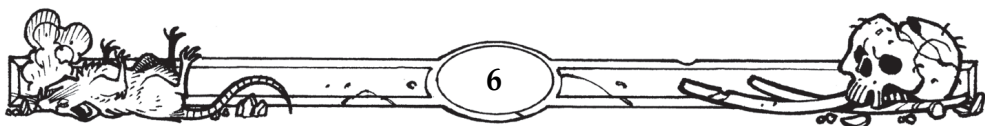


Томбпанк лучше всего назвать "вдохновенной классикой" ролевой игрой. Она создана с расчетом на то, чтобы ощущаться как старые игры 70-х и 80-х годов, с небольшой щепоткой современного дизайна, хорошо смешанного, но не взболтанного.

Это намеренно несовершенная игра, работая над ней я основывался на четырех основных идеалах:

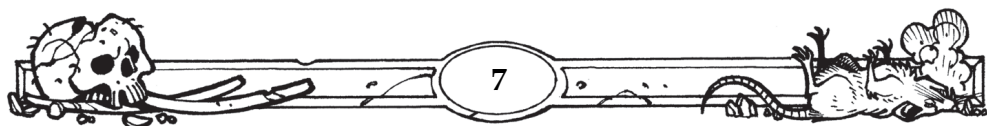
- Придерживайся правил - быстро, грязно, по существу и намеренно неполно.
- Не душни правилами для всего на свете. Предоставь ровно столько правил, чтобы просто играть.
- Сохраняй повествовательный и разговорный тон.
- Не допускать ощущения богоподобности у персонажей игроков

Да, но зачем ты это написал? Вы можете спросить (и правильно). Потому что мне нравится дизайнерский вызов. Потому что у меня чесались руки. Потому что кто-то сказал мне, что я не смогу этого сделать, а я упрямый ублюдок, который ненавидит, когда ему говорят "нет".





Послушайте, нанесение слов на бумагу, какими бы бестолковыми они ни были, помогает мне расти как писатель и геймдизайнер. Томбпанк - это беспорядок, но это мой вид беспорядка. Я надеюсь, что вы будете копать в этом творении так же самозабвенно, как и я, потому что это будет та ещё адская поездка.



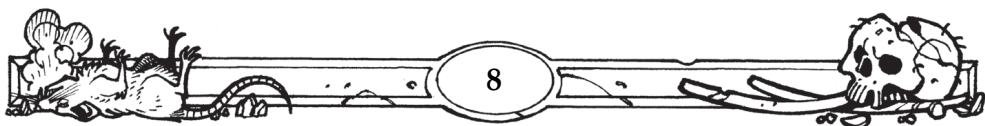


КОМИКС



Если тебе кажется, что все хотят навредить тебе, то тебе не кажется. В *Томбпанке* Алана Бара шансы намеренно складываются против авантюристов. Правительство? Следит за тобой. Случайные монстры? Достанут тебя. Силы хаоса? Они определенно захотят схватить твою задницу.

Несмотря на беспорядок творящийся в мире вокруг, это вовсе не значит, что вы должны относиться к нему строго. Когда меня попросили написать комикс, вдохновленный *Томбпанком*, я точно знал, каким хочу видеть своего главного героя:





Санни, начинающая авантюристка с большим сердцем наполненным безграничным позитивом. Конечно, вам нужно кое-что большее, чтобы выжить в мире *Томбпанка*, но несмотря на окончание этой истории, я не думаю, что это последний раз, когда мы увидим Санни.

Когда мир катится в ад, иногда лучше спускаться вниз с улыбкой.







Наверное, мне стоило побеспокоиться о безопасности работы, но мы все знаем, что я супер компетентна!



Конечно я уверена, что
всегда будут ещё
подземелья. Где-нибудь!

Я услышала эту
историю от одного
менестреля, но
здесь должны
были быть всякие
трудности.

А еще у них есть
эти замечательные
фермерские
рынки...



...а какие тут
фантастическ
ие персики.
Ммм.

Думаю этот
Тыквенный Король
всего лишь
очередная байка.

Эй, смотрите!
Здесь сокровище!

Вот видите, и
вовсе ничего
сложного...



...согласны?



Ребята?

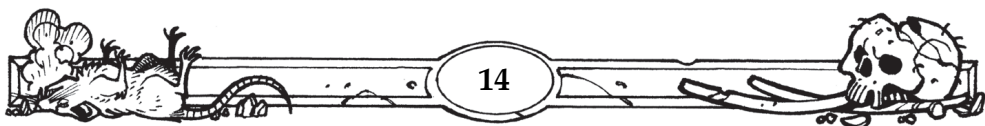


ИГРА



Томбпанк работает на быстрой и грязной RPG-системе, разработанной для того, чтобы играть не замедляя процесс, и тормозам лучше убраться с дороги к высокооктановым, захватывающим приключениям. Мы не собираемся тратить бумагу попусту, рассказывая вам, как играть в эту игру, потому что мы предполагаем, что вы уже знакомы с настольными ролевыми играми. Если это не так, то гугл-поиск и YouTube вам в помощь.

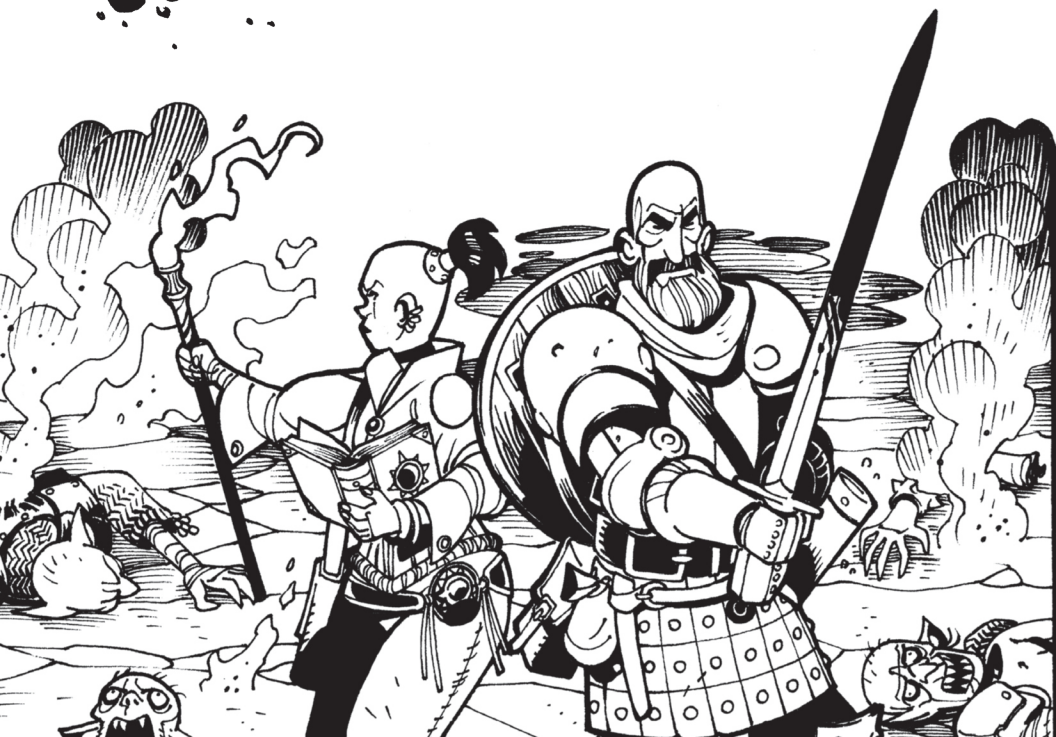
Игра написана как можно более простым языком, ясным и понятным. Сначала правила, потом история.





Вот что вам понадобится для игры:

- Эта книга.
- Комплект многогранных кубиков. Томбпанк использует к4, к6, к8, к10, к12 и изредка к20.
- Несколько игроков — один исполнит роль Рассказчика, а оставшиеся будут персонажами. Мы рекомендуем хотя бы трёх персонажей.
- Карандаши и бумага.
- Ваше воображение.

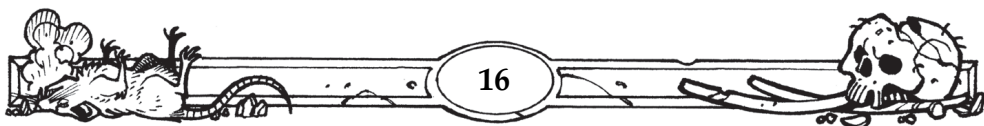




ОСНОВНЫЕ МЕХАНИКИ



Проверка атрибутов - это основной способ разрешения ситуаций в Томбпанк. Чтобы сделать проверку атрибута, вы бросаете к12 и сравниваете результат с вашим **атрибутом**. Есть два возможных результата, которые вы можете получить:





- Если результат броска равен или ниже вашего Атрибута, проверка пройдена успешно.
- Если выше, то вы провалили проверку.

Каждый раз, когда вы хотите сделать что-то, что может привести к неудаче, просто выберите соответствующий атрибут и бросьте.

Когда Рассказчик нападает на вас, он должен перебросить ваш атрибут, чтобы преуспеть. Это единственное правило будет управлять большинством бросков в игре.

Если что-то дает вам Преимущество, вы бросаете два к12 и берете меньший. Если что-то дает вам Помеху, вы бросаете два к12 и берете больший. Если у вас есть как Преимущество, так и Помеха (маловероятно, но возможно), они отменяются. Вы никогда не можете бросать больше 2к12.

Вторая по распространенности проверка - Ресурсная. Чтобы сделать проверку Ресурсов, бросьте к6 и сравните результат с вашим ресурсным баллом. Все проверки ресурсов успешны, но высокий результат (выше вашего Запаса Ресурсов) требует, чтобы вы уменьшили свой запас ресурсов на один пункт.





АТТРИБУТЫ

В *Томбпанк* есть три Атрибута, которые определяют персонажей, за которых играют участники. Чтобы определить размер Атрибутов, бросьте 1к4 и добавьте 4. Это даст вам число от 5 до 8.

МОЩЬ

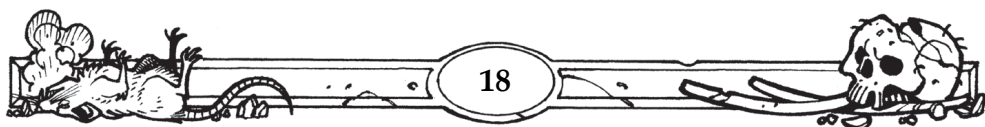
Мощь-это сила духа, здоровье и физическая сила. Она используется для определения вашей жизненной силы, а также того, насколько сильно вы можете размахивать оружием.

ТВЁРДОСТЬ

Твердость управляет вашей душой, силой воли и магическими способностями. Она приводит в действие магические заклинания, а также то, насколько хорошо вы держите себя в руках, когда начинает течь кровь.

ПРОВОРСТВО

Проворство представляет вашу физическую ловкость, быстроту и скорость реакции. Это то, что вы используете, чтобы определить, сможете ли вы избежать попадания в бою.





РЕСУРСЫ

Ресурсы - это аспекты вашего персонажа, которые меняются. В отличие от Атрибутов, ваши Ресурсы текучи в любой момент времени; они приходят и уходят на протяжении всей игры. Начальные ресурсы определяются Классом Персонажа. Рассказчик может в любое время попросить пройти проверку ресурсов.

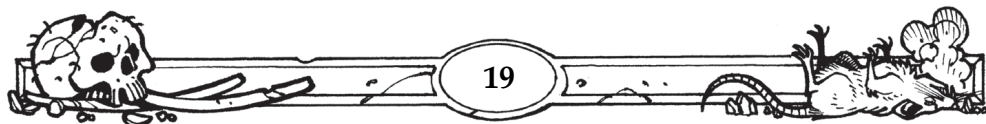
Если Ресурс отсутствует, вы не можете совершить его проверку.

Ресурсы не могут быть ниже 0 или выше 5.

РЕШИТЕЛЬНОСТЬ

Чтобы использовать Решительность, персонаж заявляет о своем намерении и проходит проверку Решительности. Совершая бросок к6. Если результат на к6 равен или меньше Решительности, проверка пройдена успешно. Если число на к6 выше, результат все еще успешен, но игрок должен уменьшить запас своей Решительности на единицу.

Самое распространённое применение Решительности - это сопротивление ужасу.





МОНЕТЫ

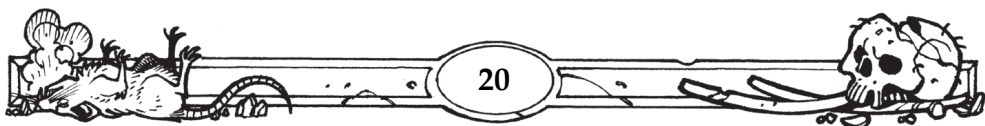
Монеты символизируют ваши денежные накопления. Чтобы использовать монету, персонаж заявляет, что он хочет купить, и проходит проверку монет. Бросает кб. Если результат на кб равен или меньше их запаса монет, он покупает предмет. Если число на кб выше, результат все еще успешен, но персонаж должен уменьшить свой запас монет на единицу, так как он израсходовал слишком много.

Вы можете продать одно Сокровище, чтобы получить 1к3 монет и распределить их между персонажами. Узнать больше о монетах вы можете на странице 37.

ВОЛЯ

Воля - это духовная сила каждого персонажа. Проверка Ресурса Воли часто проводится при столкновении с темной магией, ужасающими сценами или оккультными кошмарами.

Персонаж также раз в день восстанавливает жизненную силу, в размере текущих пунктов Воли (персонаж может воспользоваться этой способностью бесплатно один раз в день по своему усмотрению.).





ЖИЗНЕННАЯ СИЛА

В отличие от других Ресурсов, Жизненная Сила не используется для проверок. Вместо этого она символизирует количество физического урона, которого Персонаж может получить, прежде чем потеряет сознание или умрет. Как и прочие Ресурсы, начальная Жизненная Сила определяется классом.

О Жизненной силе также объясняется в разделе Смерть/Умирание на стр. 43.





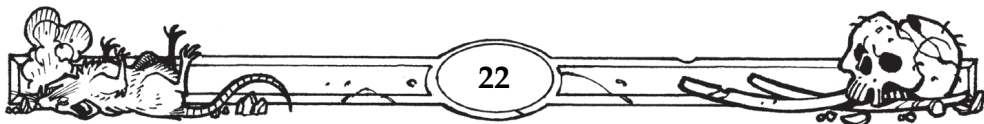
КЛАССЫ



В *Томбпанк* есть три профессии (класса): Воины, Пастыри и Ритуалисты. Эти три класса формируют основные типы героев, которые населяют этот мир.

ВОИНЫ

Воины - самый распространенный тип героев в этих землях. Бойцы, воры и солдаты. Воины-это физически развитые и опытные бойцы.







Воины начинают с Жизненной силой, равной их Мощи+10, Решительностью 3, 2 Монетами, Волей 2 и особой способностью - Владение оружием. Воины начинают с двумя видами оружия с одним качеством на каждом или с одним оружием с двумя качествами.

ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ: Каждый раз, когда Воин атакует, он может добавить любое качество к своему оружию на время этой атаки.
(См. раздел Оружие на стр.29)

**Урон наносимый Воином
1к10+Решительность.**

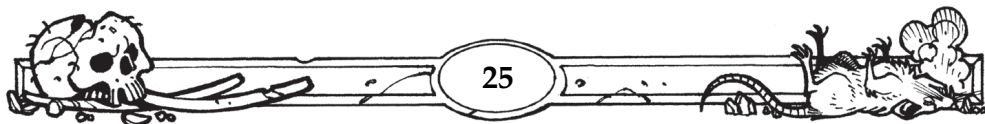
ПАСТЫРИ

Пастыри-это духовные проводники земли, стремящиеся уберечь душу от ужасов ночи.

Пастыри начинают с Жизненной силой, равной их Мощи+8, Решительность 3, 1 Монетой, Волей 3, а также особыми способностям - Молящийся, Исцеление, Десятина и Наставление.

МОЛЯЩИЙСЯ: Пастырь может совершить проверку Воли один раз в день, на восходе (если они поклоняются Вечному Солнцу) или на закате (если они поклоняются Неукротимой Луне). Так Он может восполнить на 1 запас Решительности или Воли ближайшему союзнику.







ИСЦЕЛЕНИЕ: Пастыри могут совершить проверку Воли, чтобы восстановить Жизненную Силу цели. Исцеление восстанавливает количество Жизненной Силы, равное Воле цели.

ДЕСЯТИНА: Пастыри могут есть и жить бесплатно в любой церкви своей веры (и могут просить кров для своих союзников, хотя размещение их не гарантируется.)

НАСТАВЛЕНИЕ: Пастыри могут автоматически понизить свою Волю на один пункт, чтобы добавить преимущество в любой проверке.

Пастырь наносит 1к8 урона.

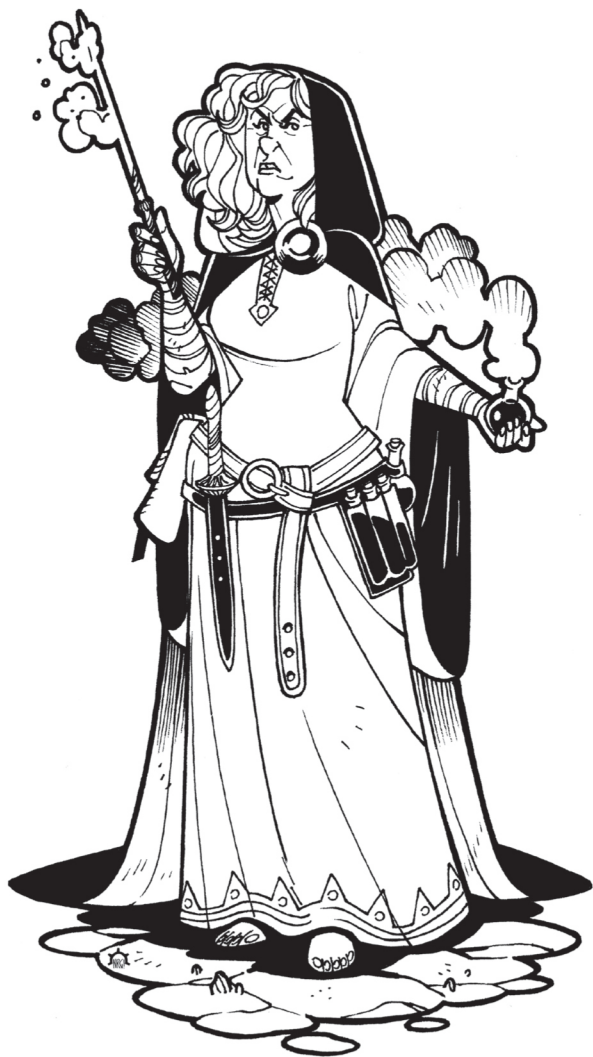
РИТУАЛИСТЫ

Ритуалисты-это маги, оккультисты и эквивалент исследователей Томбпанка.

Ритуалисты начинают с Жизненной силой, равной их Мощи+6, Твёрдостью 2, 4 Монетами, Волей 2, а также особыми способностями - Алхимия и Заклинания.

АЛХИМИЯ: Ритуалист может создавать алхимические предметы, такие как зелья, яды и эзотерические металлы. Чтобы создать предмет, он должен пройти проверку Монет. Некоторые из предметов, которые могут быть созданы:







ДЫМОВАЯ БОМБА: Как действие, эта бомба накладывает Помеху на все проверки против Ритуалиста.

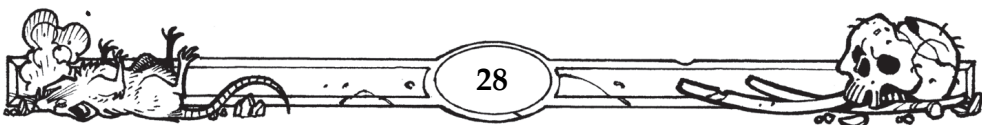
ЦЕЛЕБНАЯ МАЗЬ: Эта мазь может быть применена на раненой цели, исцеляет 1к3 Жизненной силы. На использование этой мази тратится 10 минут.

АЛХИМИЧЕСКОЕ ПЛАМЯ: Эта бомба может быть брошена как атака и имеет качество - Горение 2.

ЗАКЛИНАНИЯ: Ритуалист может произносить заклинания. Чтобы сотворить заклинание, требуется успешно пройти проверку на Твёрдость, заклинания могут делать множество вещей. Вместо того, чтобы раскладывать все разнообразные комбинации, Рассказчик должен работать с механикой Преимущества/Помехи, чтобы определить их эффект.

Например: Ритуалист хочет воспламенить упыря. Ритуалист обычно наносит 1к6 урона, но вместо этого он хочет нанести 2к6. Рассказчик говорит игроку, что такое возможно, если он пройдёт проверку Твёрдости с Помехой.

Ритуалист наносит 1к6 урона.



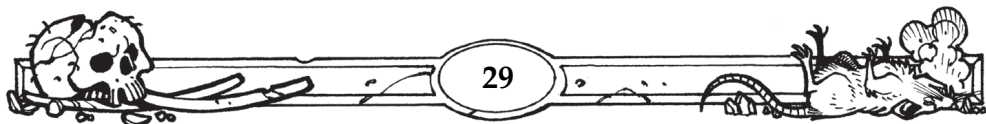


ОРУЖИЕ



Оружие определяется качествами, а не кубиками (так как урон привязан к классу). Если качество имеет значение "X", вы можете увеличить значение X на +1 каждый раз, когда вы задействуете это качество.

Каждый персонаж начинает с оружием имеющим одно из качеств, за исключением воина, у которого есть два оружия с одним качеством либо одно оружие с двумя качествами.





Поскольку урон привязан к классу, тип оружия (меч, копье, боевой топор и т. д.) не играет особой роли, а служит в первую очередь для антуража, за одним исключением: оружие дальнего боя, для использования на расстоянии, и оружие ближнего боя, для использования в ближнем бою (и не поспоришь). Дальнобойное оружие, такое как луки или арбалеты, автоматически начинается с качеством - Перезарядка 1. Дальнобойное оружие проходит проверку Проворства для атаки, если не указано иное.

Проверки для оружия ближнего боя - Мощь.

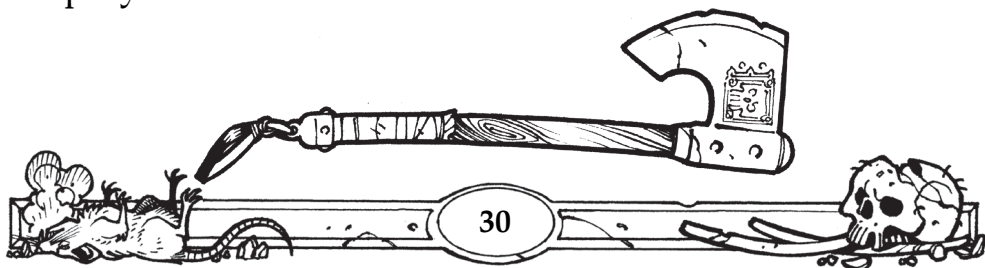
Некоторые качества являются недостатками и наделяют оружие дополнительными качествами. Недостатки не замещают ни одного из ваших выбранных качеств.

БРОНЕБОЙНОЕ X

Оружие игнорирует X пунктов Редукции (см. Раздел Броня на стр. 35).

БРУТАЛЬНОЕ X

Брутальное оружие позволяет персонажу бросить дополнительный кубик урона за X и сохранить самый высокий результат. Например, Воин, использующий Брутальное оружие 1, бросит 2d10 и использует более высокий из двух результатов.





ПЫЛАЮЩЕЕ

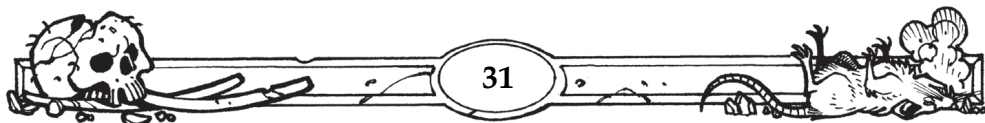
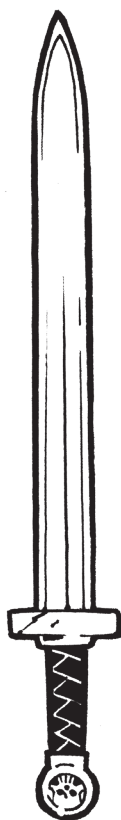
Цель, пораженная Пылающим оружием, должна немедленно пройти проверку Проворства. Если цель терпит неудачу, она будет подожжена и получает 1к6 урона в начале своего следующего хода. Она должна повторить этот процесс — как если бы её снова ударили Пылающим оружием — до тех пор, пока она не преуспее в проверке Проворства, чтобы потушить пламя.

ОБОРОНИТЕЛЬНОЕ X

Такое оружие дает бонус Проворства персонажу, использующего его. Например, Оборонительное 1 даст +1 к Проворству персонажа, чтобы избежать попадания. Бонусы от нескольких единиц оборонительного оружия не складываются.

ЛЕГКОЕ

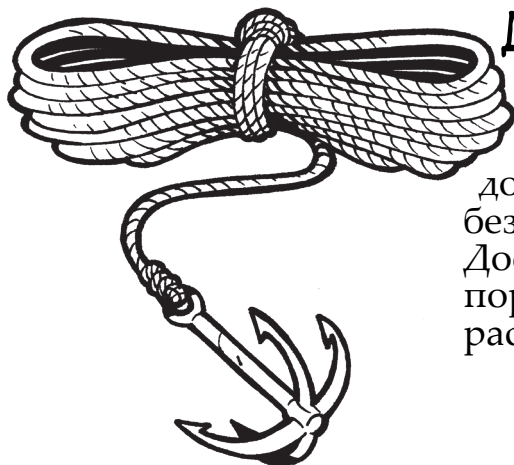
Персонаж может использовать либо Мощь, либо Проворство, чтобы атаковать таким оружием.





ЗАЩИТНОЕ X

Предмет с подобным качеством дает Персонажу, использующему его, бонус к Редукции(см. Броню на стр. 35) на X. Бонусы нескольких Защитных предметов не складываются.

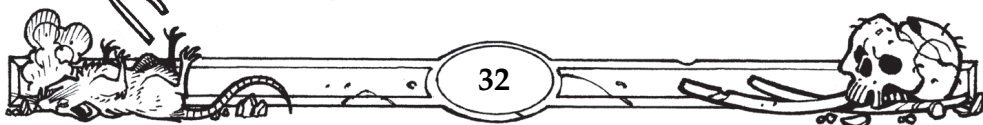


ДОСЯГАЕМОСТЬ

Вы можете атаковать врагов на расстоянии до 10 футов. (Оружие без качества Досягаемость может поражать цели только на расстоянии до 5 футов.)

ПЕРЕЗАРЯДКА X

Вы должны перезарядить это оружие после X атак. Перезарядка занимает ход. Все дальнобойное оружие по умолчанию имеет перезарядку 1. Взятие этого свойства дает вашему оружию одно дополнительное свойство за каждое последующее числовое значение перезарядки. (Поэтому оружие со свойством Перезарядкой 2 имеет два дополнительных качества.)





ОСВЯЩЁННОЕ

Это оружие добавляет Волю персонажа к броску урона при атаке по нежити, демонам или прочим злым существам.

МЕТАТЕЛЬНОЕ

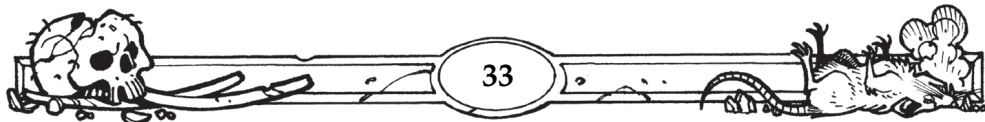
Это оружие также может быть использовано для дальних атак и проверок Мощи (вместо Проворства).

ДВУРУЧНОЕ (НЕДОСТАТОК)

Персонаж должен использовать обе руки, чтобы правильно управляться с этим оружием. Взятие этого свойства дает оружию еще одно дополнительное свойство.

НЕПОВОРОТЛИВОЕ (НЕДОСТАТОК)

Это оружие создает помеху при его использовании. Взятие этого свойства дает оружию еще одно дополнительное свойство.





УНИВЕРСАЛЬНОЕ

Даже если персонаж может владеть оружием одной рукой, если он использует его двумя руками, то увеличивает кубик урона на один размер. (Например, кубик урона к8 станет к10, а к10 станет к12.)

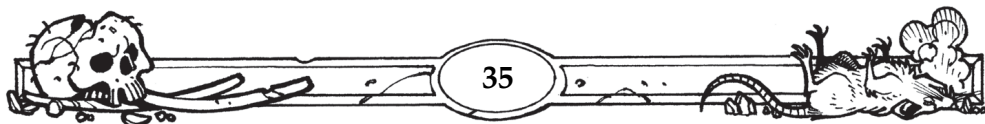




БРОНЯ



Броня обеспечивает Редукцию(Снижение) урона. Легкая броня дает один пункт Редукции, средняя броня-три, тяжелая броня-пять, а щит дает +1 к общей редукции персонажа. Однако тяжелая броня накладывает помеху на все проверки проворства, а средняя броня накладывает помеху на любые проверки Проворства, связанные с движением, ловкостью или скоростью.





Персонажи, использующие щит, не могут использовать двуручное оружие. Однако они могут прожить подольше, и только вам решать, что делать с этой информацией.





ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ

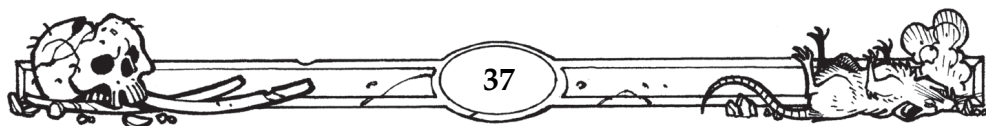


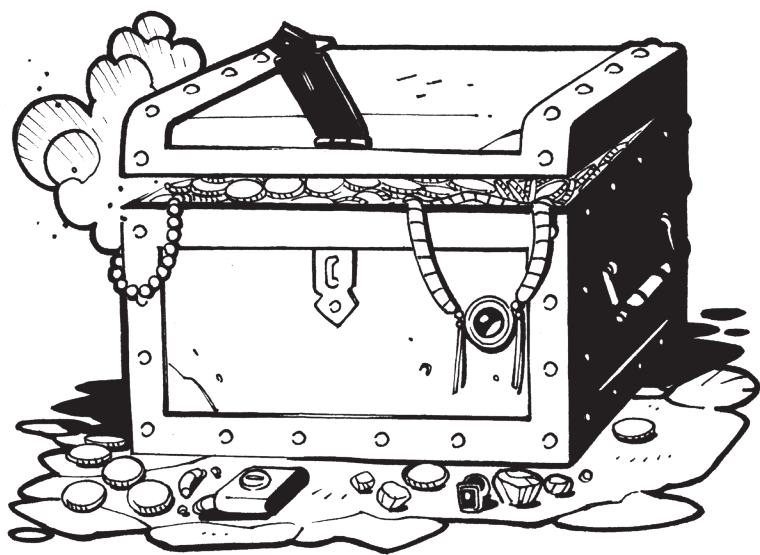
Любая другая часть снаряжения должна служить повествованию и быть представлена Рассказчиком соответствующим образом. Персонаж может нести столько снаряжения, сколько у него Мощи.

ОЧКИ СОКРОВИЩ

По мере того как персонажи исследуют Томбпанк, они обнаруживают ценные предметы и сокровища. Они отображаются пунктами сокровищ.

Каждое сокровище может быть “продано”, за 1к3 монет. Эти монеты могут быть распределены между Персонажами. В качестве альтернативы, каждый пункт сокровищ может быть потрачен на добавление нового качества предмету, если найдутся подходящие ремесленники.





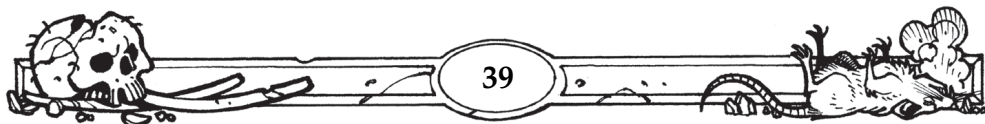


ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И ПУТЕШЕСТВИЯ



Персонаж может пройти 8 миль в день, проскакать на лошади 24 мили или пробежать дистанцию в несколько ярдов, равную их Проворству, если это потребуется!

Деньги в *Томбпанк* приходят из соседних регионов, соседних стран или дальних земель. Мы используем термин "Монета" для обозначения ваших ресурсов, чтобы упростить игру, но вы можете использовать медные гроши, серебряные аспри, золотые флорины или гульдены из электрума.





КАК ИГРАТЬ

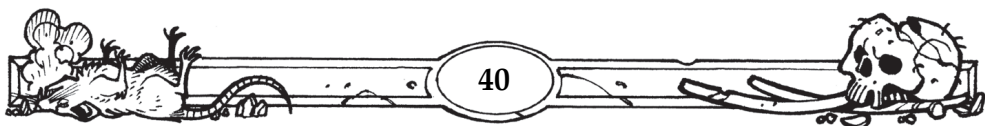


Как только ваш персонаж будет создан, вы сможете начать играть! Есть два способа играть в эту игру: разовые сессии, так называемые one-shot или как продолжительную кампанию.

Когда вы играете в one-shot, игра заканчивается тем же вечером (может быть, двумя), ибо вы играете короткий сценарий с ясной целью (подобно фильму).

Кампания идет немного дольше, несколько встреч связанные единым сюжетом (как сезон телесериала). Это самое простое объяснение, которое у нас есть. В общем играйте как хотите.

Теперь давайте поговорим о некоторых ключевых частях игры, о которых вы определённо захотите узнать.





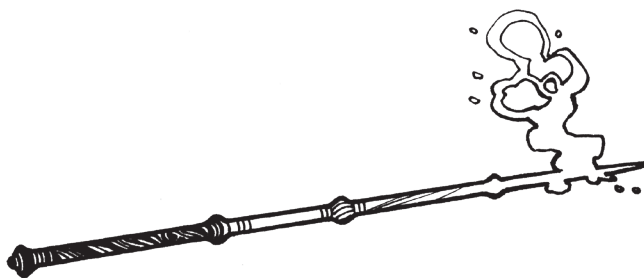


ИНИЦИАТИВА, ХОДЫ И ДЕЙСТВИЯ

Инициатива бросается, когда повествование, сцена, элемент игры требует сосредоточенности или знания того, кто и в каком порядке действует. Это, как правило, бой, но Рассказчик может потребовать этого в любое время.

Чтобы бросить инициативу, каждый игрок проходит проверку Проворства. Те, кто прошли проверку успешно, ходят раньше врага; те кто потерпели неудачу, ходят после. Персонажи, которые преуспели, могут решить меж собой, в каком порядке они будут действовать.

В свой ход, персонаж может совершить одно лишь действие. Движение-это действие. Нападение-это действие. Перезарядка-это действие. В принципе, все, что занимает больше нескольких секунд, - это действие.





СПАСБРОСКИ

Спасброски - это обычные Проверки Атрибутов или Проверки Ресурсов, при которых, если Персонаж терпит неудачу, на него оказывается негативное влияние. Обычно ловушки или заклинание допускают спасброски.

Спасброски определяются Рассказчиком.

ОПЫТ И УРОВНИ

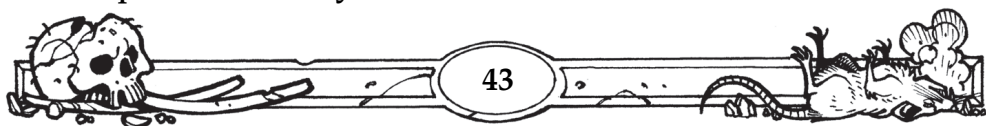
Вы не повышаете уровень и не получаете опыт в Tombpunk.
Просто постарайтесь не умереть.

СМЕРТЬ И УМИРАНИЕ

Если Персонаж оказывается в бою, он получает урон. (Атакующий бросает кость урона; цель теряет Жизненную Силу.)

Если Жизненные Силы персонажа падают до 0, он должен проходить проверку Твёрдости каждый раз, когда совершает действие. Если персонаж терпит неудачу, он умирает после завершения этого действия.

Лечебная магия (Пастыря или Ритуалиста) может восполнять Жизненную Силу или Персонаж может просто воспользоваться исцеляющим эффектом доступным один раз в день (см. стр. 14). После того, как эта способность будет использована, вам лучше надеяться, что в вашей партии есть кто-то с исцеляющей магией, в противном случае, вы в беде.



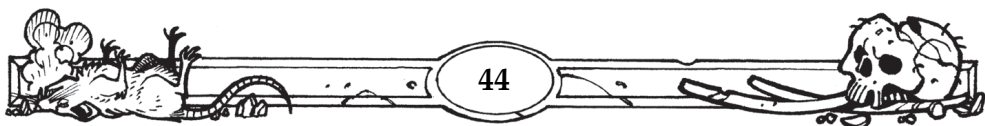


БОЙ



Чтобы атаковать с помощью оружия, пройдите проверку Мощи. При успехе, совершите бросок урона (определяется классом и модификаторами качеств оружия или заклинании), цель теряет жизненную силу (за вычетом Редукции брони, которую она носит).

Когда Персонаж подвергается нападению, Рассказчик бросает к12 против Проворства персонажа. Если результат броска выше, чем Проворство персонажа, враги преуспевают.





Затем, Рассказчик наносит урон, а вы проверяете свою броню и надеетесь не умереть.

Если результат броска равный (или ниже), чем Проворство персонажа — всё обошлось. Враг промахнулся или не пробил броню. (Чёртов везунчик.)





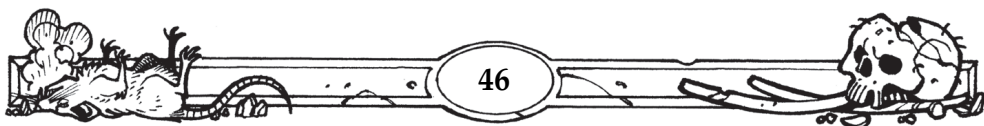
БУХГАЛТЕР, МИЛЫЙ МОЙ БУХГАЛТЕР



Быть авантюристом-это тот ещё стресс. В мире Томбпанка требуется одна монета в неделю, чтобы не умереть с голоду в канаве. Вы теряете эту монету в начале недели. Да, вот именно.

Каждый раз, когда ваш Рассказчик говорит вам, что началась новая неделя, вы должны потерять одну монету из своего запаса Монет.

Не очень весело, да?







В начале месяца правитель забирает одну монету в виде налогов с каждого, кто живет на его территории. В качестве примера: Ферма, находящаяся на службе у своего феодала, генерирует 1к3 монет в месяц. Это означает, что даже если вы заработаете только одну монету в этом месяце за счет сельского хозяйства, ваш феодал заберет ее. Приберегите немного денег и еды в заначке.

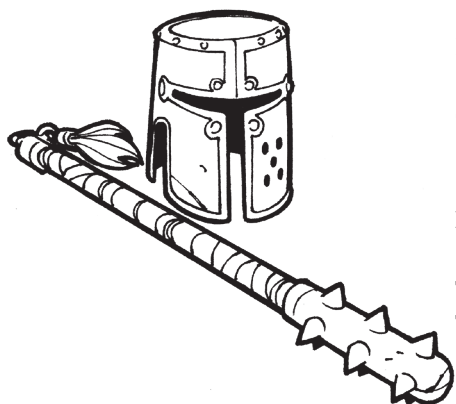
Но, допустим, вы сыты по горло этой фермерской жизнью. И хотите выбраться из этих монотонных будней, заработать состояние, обрести славу на острие меча.

Какой вы молодец. Вероятнее всего вы скоро умрете, но по крайней мере, вы пытались взять себя в руки и улучшить жизнь.

Поход в среднее подземелье окупится вам примерно 1к3 сокровищами. Это означает, что в лучшем случае вы можете получить девять монет из подземелья.

О, и не забудьте про налог на авантюризм, в одну монету в месяц.

Тем временем ваш правитель сидит в своем замке, владея тремя сотнями ферм и зарабатывает 300 монет в месяц, и вскоре соберёт налог с авантюристов (вероятно, он тратит треть своего дохода только на охрану).

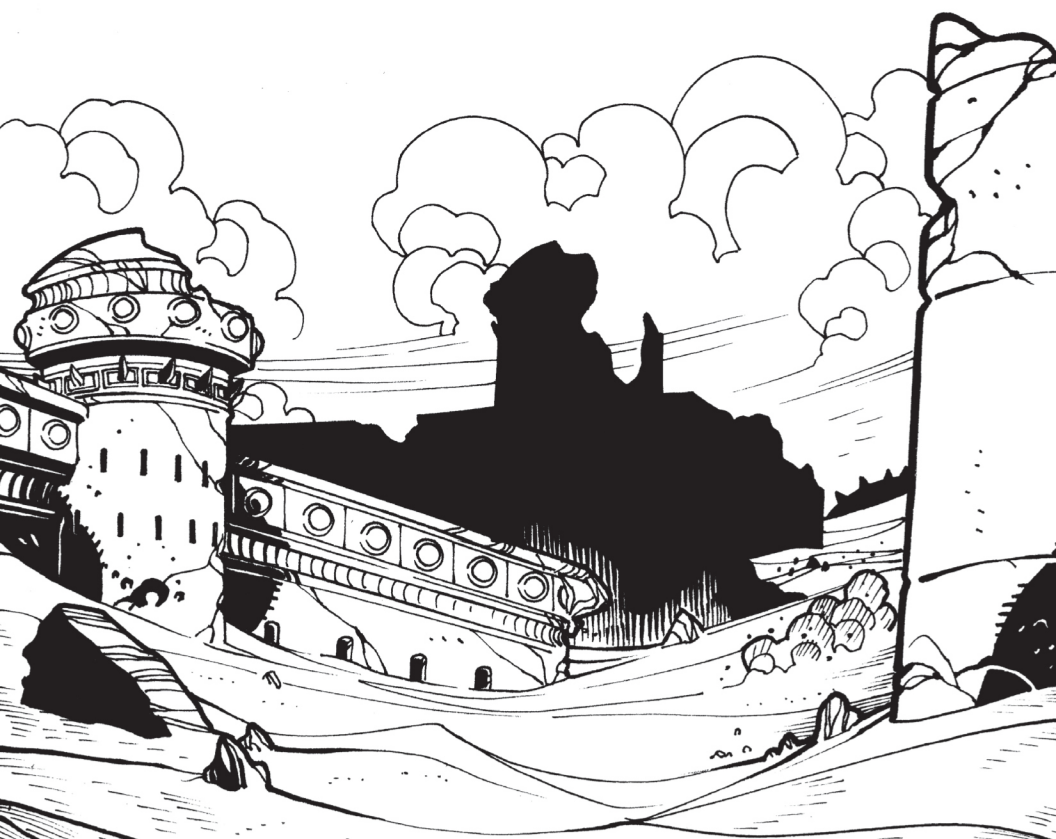




Давайте подведём итог:

- Одна монета в неделю чтобы не окочуриться от голода и холода.
- Одна монета в месяц вашему Лорду.
- 1к3 сокровищ в подземелье (1к3 монет за каждое сокровище).

Чёрт, экономика это довольно весело!



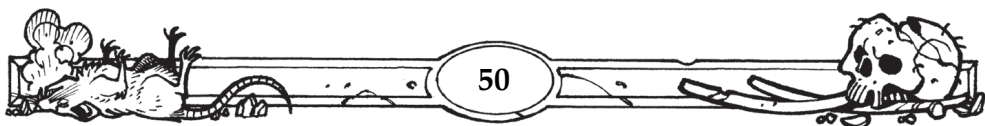


СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ ПОДЗЕМЕЛИЙ



Большая часть снаряжения в подземельях (например, воровские инструменты и т.п.) дают преимущество в соответствующих проверках.

Требуется проверка Монет, чтобы приобрести снаряжение, которое вам необходимо. Совершая проверку где снаряжение дает вам преимущество, даже с результатом броска 11-12 это снаряжение ломается.

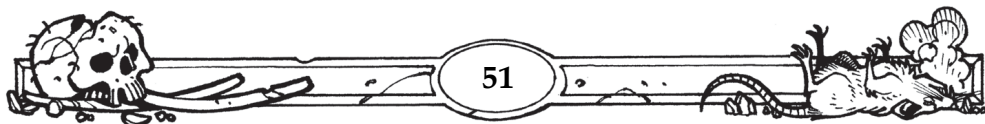




СВЕТ И ТЬМА



Когда вы впервые попадаете в подземелье, вам приходится бороться с тьмой. Каждое подземелье имеет рейтинг тьмы, или просто насколько трудно будет пройти это подземелье. Как правило, он равен количеству персонажей $\times 2$ (типичная сложность, которую подземелье может иметь при входе), хотя рейтинг может быть изменен обитателями подземелья (мощные враги могут увеличить рейтинг тьмы.)



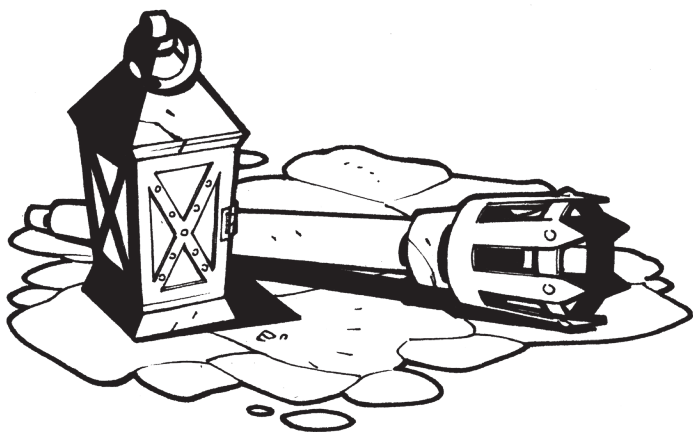


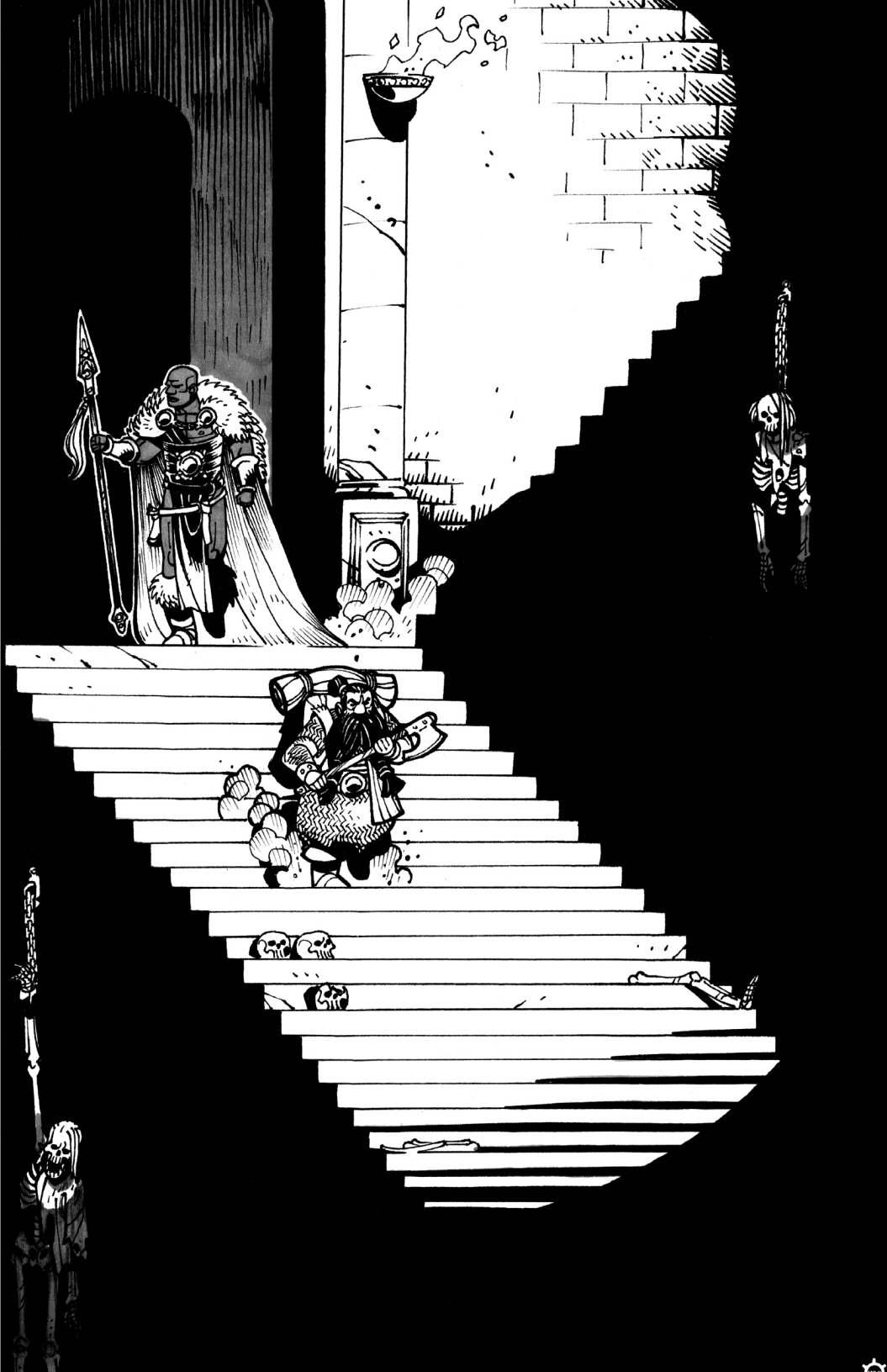
Когда вы зачищаете подземелье, рейтинг может снизиться. Партия имеет рейтинг освящения(света) (равный количеству персонажей). Каждый раз, когда вы очищаете комнату или побеждаете монстра (или группу монстров), ваша партия бросает к8 против вашего рейтинга освящения.

Если результат вашего броска, равен или ниже вашего рейтинга, снизьте рейтинг тьмы на 1. Когда рейтинг тьмы подземелья снизится до 0, подземелье зачищено, получите сокровище. На самом деле вам не обязаны добираться до конца подземелья... Сваливайте оттуда, пока можете.

Впрочем, пустое подземелье восстанавливает 1к3 пунктов тьмы в месяц.

Да, это означает, что вы можете снова зачистить это подземелье, но это также означает, что другие авантюристы тоже могут, возможно вам придется довольствоваться объедками или столкнутся с недобросовестными конкурентами.







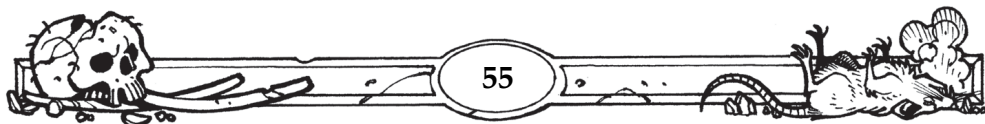


ПОДЗЕМЕЛЬЯ И ЛОВУШКИ



Ловушки довольно просты в обращении. Рассказчик решает, что делает ловушка (урон, яд, путешествие во времени и т.п.), и заставляет персонажа попавшего в нее, пройти проверку Атрибута.

Используйте следующие рекомендации, чтобы определить, какой атрибут следует использовать при срабатывании ловушки:





- **Проворство** для того, чтобы отпрыгнуть в сторону, увернуться от чего-то или нечто подобное.
- **Мощь** для того, чтобы поймать что-то, толкнуть, потянуть или физически применить силу, чтобы сопротивляться.
- **Твёрдость** для ядов, газов, задержки дыхания и ментальных атак.

Рассказчик знает, где и какие ловушки находятся в подземелье, он даст вам знать, если вы столкнётесь с ними.

Ловушки - это плохо. Не ставьте ловушки.





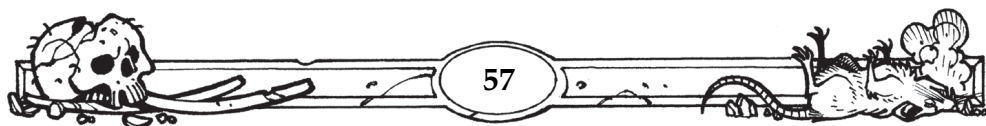
ПРОТИВНИКИ



Вот бестиарий и перечень врагов - существ, с которыми вам предстоит столкнуться пробираясь по подземельям, в попытках сделать свою жизнь лучше. Смотрите не умрите.

У врагов есть три вида атак: Стандартная (обычный к12), с преимуществом (2к12, выберите наибольший) и с помехой (2к12, выберите наименьший). Это то, что бросает Рассказчик, когда враги атакуют.

Им не нужна защита, потому что игроки бросают против собственных атрибутов, чтобы успешно атаковать.





Все эти враги - поганные приспешники или служители Хаоса, так что их можно убивать. Хаос хочет поглотить мир и обратить его в водоворот... месива из останков смертной дряни. Хаос создает множество монстров, просто сталкивая куски и фрагменты реальности друг о друга. Иногда культисты могут использовать магию, чтобы материализовать монстров, или монстры размножаются сами (как это делают козлолюды).

Так что, да. Мир отстой, но Хаос сделает его ещё хуже. Поскольку все эти хаоситские отродья находятся в подземельях (где же ещё совершать зловещие, мерзкие ритуалы?), вы можете убить двух зайцев одним выстрелом (или двух козлолюдов, наверное...).

Накостыляйте Хаосу, спасите мир, заработайте пару Монет, переверните социальный порядок и избавьтесь от своих проклятых надзирателей.

КОЗЛОЛЮД

ЖИЗНЕННАЯ СИЛА: 20

АТАКА: СТАНДАРТНАЯ

УРОН: 2К6 (МЕЧ)

ЗАМЕТКИ: Если козлолюд выбросит натуральную 12 на броске атаки, он сразу же совершит дополнительную атаку головой против цели. Эта атака автоматически попадает и наносит 1к6 урона.







КУЛЬТИСТЫ ХАОСА

ЖИЗНЕННАЯ СИЛА: 10

АТАКА: С ПОМЕХОЙ

УРОН: 1К6 (НОЖ/КИНЖАЛ)

ЗАМЕТКИ: Культистов Хаоса всегда сопровождают несколько козлолюдов, и зачастую их возглавляет теург, который умеет колдовать. А еще они довольно вонючие и грязные.

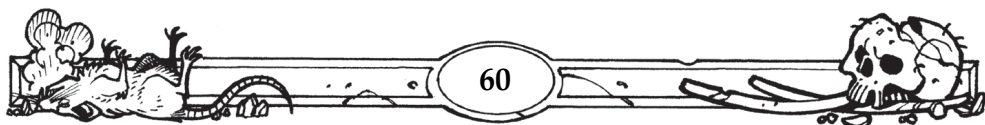
ТЕУРГ ХАОСА

ЖИЗНЕННАЯ СИЛА: 18

АТАКА: СТАНДАРТНАЯ

УРОН: 1К6 (НОЖ/КИНЖАЛ)

ЗАМЕТКИ: Теург может использовать магию. Она принимает любую форму, какую захочет Рассказчик, но обычно теургическая магия Хаоса наносит 1к8 урона (бросьте больше Проворства цели, чтобы поразить её) или может наложить Помеху (бросьте больше Воли цели).









МАРЛИТ

ЖИЗНЕННАЯ СИЛА: 60

АТАКА: ДВЕ АТАКИ С
ПРЕИМУЩЕСТВОМ, ИЛИ ШЕСТЬ С
ПОМЕХОЙ.

УРОН: 2К8 (РАЗЛИЧНОЕ ОРУЖИЕ)

ЗАМЕТКИ: Марилиты - демоны, и поэтому являются чистыми воплощениями Хаоса как таковые.

У них МНОГО оружия, и они готовы использовать его, чтобы понаделаться в вас дыр. Много дыр.

Они очень хороши в этом

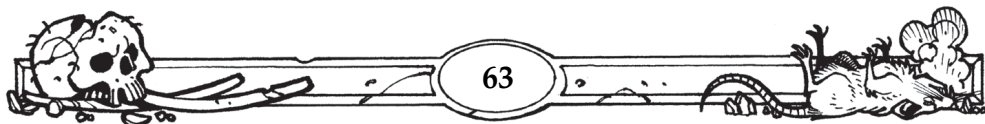
СКЕЛЕТЫ

ЖИЗНЕННАЯ СИЛА: 6

АТАКА: С ПОМЕХОЙ

УРОН: 1К6 (НОЖ/КИНЖАЛ)

ЗАМЕТКИ: Скелеты это нежить. Вы найдете их там же, где и некромантов. Иногда скелетам присваивают качества





оружия (такое могут сделать более могущественные некроманты). Так создаются горящие скелеты (или всякие другие типы).

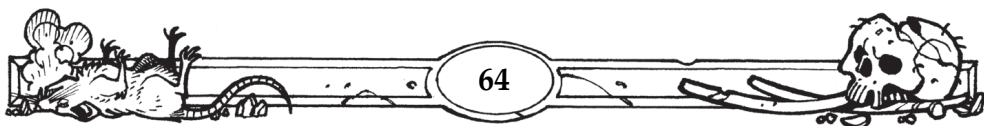
ГИДРА

ЖИЗНЕННАЯ СИЛА: 50

АТАКА: С ПОМЕХОЙ (ОДНА ЗА ГОЛОВУ)

УРОН: 1К10 (УКУС)

ЗАМЕТКИ: Гидры отращивают новую голову каждый раз, когда получают 10 урона. Эта новая голова предоставляет им новую атаку. У гидры всегда 5 голов при первом столкновении (лишние головы в конце концов отваливаются, примерно по одной голове в неделю). Они также регенерируют 5 пунктов Жизненных Сил в начале своего хода, пока не вернутся к своему максимуму.







ГОБАРРИ

ЖИЗНЕННАЯ СИЛА: 6

АТАКА: С ПОМЕХОЙ

УРОН: 1К6 (РЖАВОЕ ОРУЖИЕ
ГОБАРРИ)

· **ЗАМЕТКИ:** Гобарри - грязные, мерзкие создания, порожденные темной магией Хаоса и отвратительными мыслями людей. Каждый раз, когда человек совершает гнусное деяние, рождается новый Гобарри, и они рыщут, там, во влажном мраке подземелий.

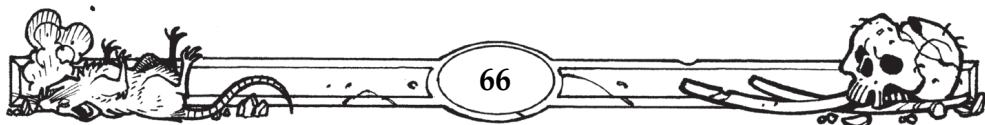
ОСОБОЕ: Гоббарри увеличивают рейтинг тьмы подземелья, в котором обитают, на +1.

ТЫКВЕННЫЙ КОРОЛЬ.

ЖИЗНЕННАЯ СИЛА: 31

АТАКА: С ПРЕИМУЩЕСТВОМ

УРОН: 2К10 (КОГТИ [БЛИЖНЯЯ
АТАКА] И ЛОЗЫ [ДИСТАНЦИОННАЯ
АТАКА])







ЗАМЕТКИ: Тыквенный Король - тёмный мистический повелитель всех Гобарри (так это они воспринимают). Это странное существо появляется без определенного плана, ведя Гобарри, с которыми оно сталкивается, в яростную битву против мира на поверхности. Когда вы входите в подземелье с Гобарри, есть 1 шанс из 20, что там появится Тыквенный Король. (Рассказчик бросает к20. На 1 - Тыквенный Король здесь.)

ОСОБОЕ: Тыквенный Король поднимает рейтинг тьмы любого подземелья, в котором он обитает, на +3.

Убитый Тыквенный Король возрождается в другом подземелье через 3к4 дней.







НАЁМНИКИ

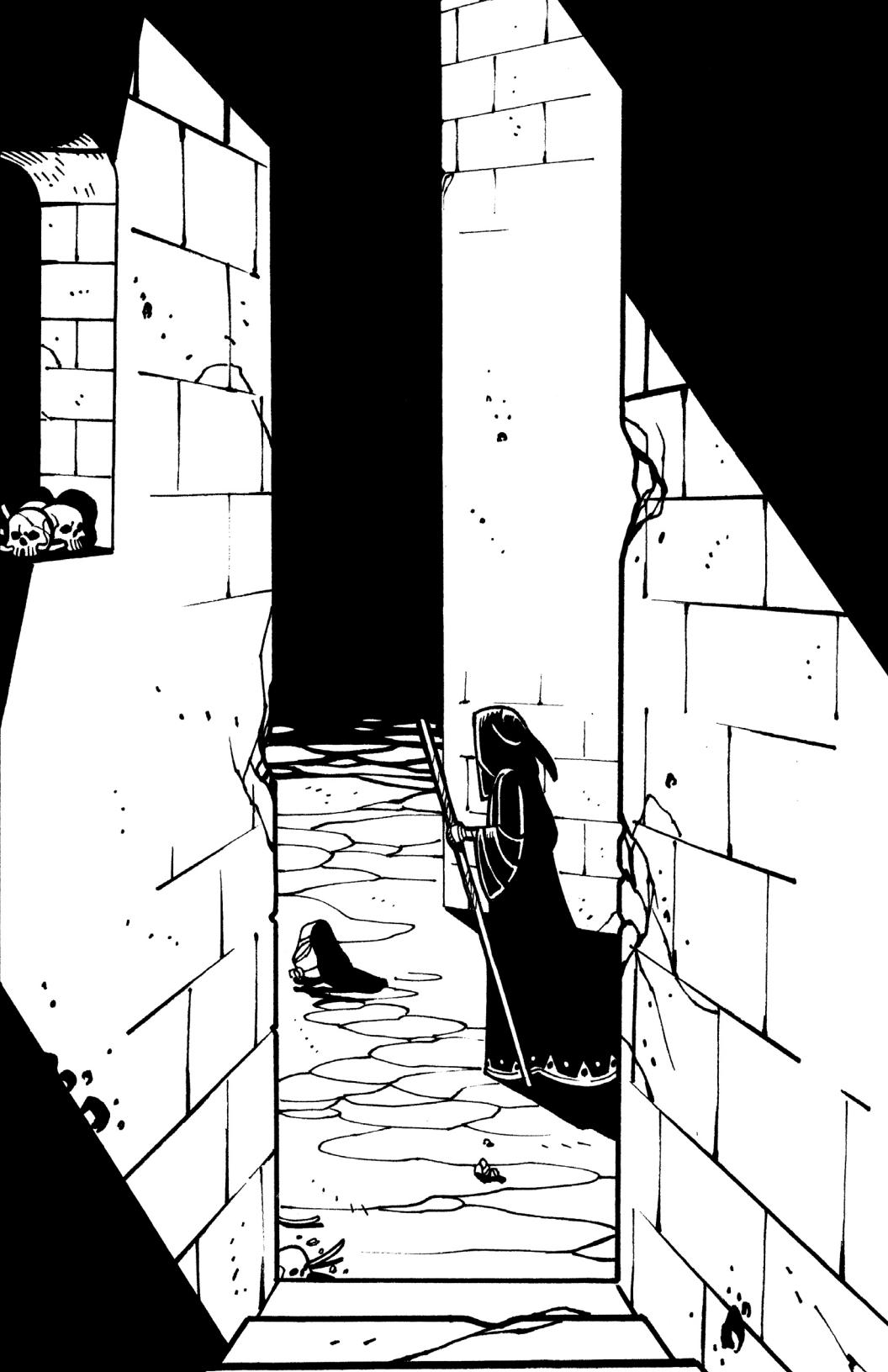


Вы можете нанять кого-нибудь себе в помощь! Наёмники очень полезны.

Каждый наёмник будет обходиться вам одну Монету в месяц(вы потратите эту Монету в конце месяца), и вы должны поделиться с ними своими сокровищами, если они будут сопровождать вас в приключениях (они берут одну дополнительную Монету за приключение).

Наемники не имеют своих собственных атрибутов или ресурсов (предположим, что у них есть "6" в каждом атрибуте, и если вам нужно бросить, просто кидайте к12 против этой 6).







ПРОИСХОЖДЕНИЯ И КУЛЬТУРЫ



(ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА)

Томбпанк предполагает, что вы человек, но что, если это не так? А вдруг вы эльф, гном или полурослик?

Если вы хотите сыграть за персонажа нечеловеческого происхождения, сделайте следующее.

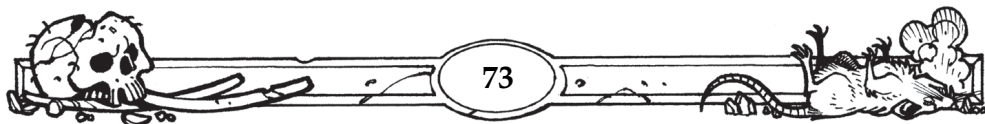
Во-первых, выберите своё происхождение и получите его преимущества.





эльф

Вы обладаете Сумеречным зрением. А также стареете на один год за каждые 10 человеческих лет.





ДВОРФ

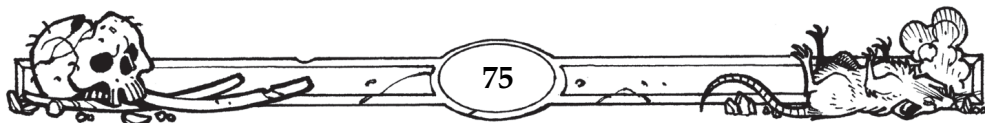
Вы обладаете Тёмным зрением. А также стареете на один год за каждые 10 человеческих лет.





ПОЛУРОСЛИК

У вас Маленький рост. Вы получаете Преимущество при проверках Проворства связанных с пролезанием, размещением в пространстве или скрытностью. Вы стареете как человек (к сожалению).





Сумеречное зрение и Тёмное зрение делают именно то, чем и называются. Они позволяют лучше видеть при определённых обстоятельствах.

ВО ВТОРЫХ - ВЫБЕРИТЕ ВАШУ КУЛЬТУРУ.

Этот выбор оказывает огромное влияние на то, где вы выросли, и хотя вы можете противоречить вашей культуре, каждый получает какие-либо жизненные уроки из своего окружения. (Если вы используете эти правила, пусть человеческие персонажи тоже выберут культуру).

ВОЕННЫЙ

ЧЕРТА: Выберите оружие. Один раз в день вы можете перебросить урон от этого оружия.

РЕЛИГИОЗНЫЙ

ЧЕРТА: Один раз в день вы можете перебросить неудачную проверку Воли.

МЕРКАНТИЛЬНЫЙ

ЧЕРТА: Один раз в день вы можете перебросить неудачную проверку Монет.





ВОЛШЕБНЫЙ

ЧЕРТА: Один раз в день вы можете сотворить заклинание, как будто вы Ритуалист. Если вы и есть Ритуалист, то один раз в день вы получаете Преимущество при попытке сотворения заклинания.

ЗАКОНОПОСЛУШНЫЙ

ЧЕРТА: Один раз в день вы можете удвоить ваш урон против созданий Хаоса.

ОСВЕДОМЛЁННЫЙ

ЧЕРТА: Один раз в день вы можете пройти проверку Твёрдости чтобы вспомнить, знаете ли вы что-нибудь.

Ваш Рассказчик может создавать новые культуры, основанные на окружающей среде, конфликтах или чём-то еще.

Чтобы они не делали, просто веселитесь и не будьте придурками.

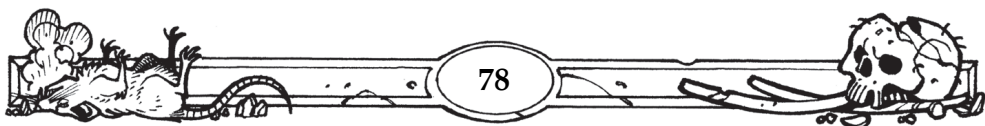




МИКРО-СЕТТИНГИ



Итак, вот в чем дело. Быть Рассказчиком непросто. Придумать кампанию из воздуха и ожидать, что ваши игроки будут сотрудничать, может оказаться невыполнимой задачей. Мы не можем помочь вашим игрокам начать сотрудничать, но мы можем дать вам несколько намёток истории для начала. Ниже приведены микро-сеттинги — основные концепты, персонажи, локации и злодеи, которые помогут вам быстро начать кампанию. Мы начали работу, но вы можете делать с ними, что заблагорассудится. И если ваши игроки подожгут наши деревни, мы не будем возражать.





ГНИЛЬ В ЗАМКЕ

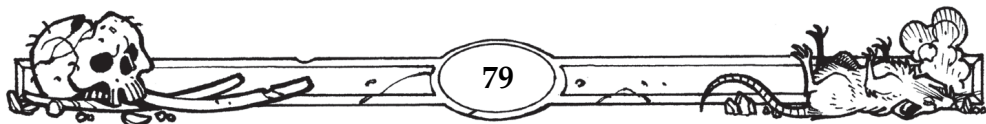
Автор Алана Джоли Эббот

ВВЕДЕНИЕ

Карсон задумчиво вертел в руке последнюю монету и хмуро посмотрел вслед шерифу, когда тот вышел из маленькой хижины Карсона приютившейся на опушке леса. Налоги с той же вероятностью набьют карманы шерифа, как и залы замка лорда Родни, и все они будут потрачены впустую, где бы не осели. Лорд Родни Гниляк—так его прозвали жители деревни—добавил этому проклятому месту еще один набор знамен. На этот раз алых. Цвета крови.

Карсон фыркнул от иронии. Он был почти уверен, что этот мерзавец никогда в жизни не пролили и капли собственной крови.

Карсон взвалил топор на плечо и направился в лес. В эти дни он был сам по себе—после того как в прошлом году умер его отец, он должен был сам вести семейный бизнес, каким бы он ни был. Ремеслу лесоруба он научился еще в юном возрасте. Он знал лес не хуже других и в отличие от большинства жителей деревни, не боялся его. Он больше боялся чудовища, жившего в замке, чем опасностей таящихся в лесу.





Не то чтобы он когда-нибудь произносил что-то подобное вслух. Ему слишком нравилась его шея.

В лесу сегодня было тихо, но не слишком, так что с птицами и зверями все было в порядке. В животе у Карсона заурчало. Интересно, подумал Карсон, не найдется ли хоть в одной из ловушек, расставленных им вчера, достойного ужина? Разумеется, его не могли заметить, когда он брал что-то из ловушек, не говоря уже о том, чтобы быть замеченным расставляя их.

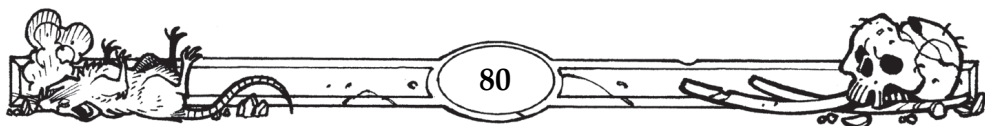
Нет, нет, эти леса принадлежали — формально — Гниляку, и охота в них считалась браконьерством. Поэтому он никому не позволял себя видеть. Впрочем, в этот лес все равно никто не заходил.

Но тень за одним из деревьев сбила его с мысли. Он догадался, что в лесу его кто-то поджидает. Может быть, бандит? Даже это казалось странным, но были вещи и похуже. Он поудобнее перехватил топор.

- У меня нет денег, - выкрикнул он.

- Сегодня утром этот мерзавец забрал мою последнюю монету, так что тебе со мной не повезет!

Из тени деревьев выступила женщина, высокая и красивая. Такой красоты Карсон и вообразить не мог. Она была как клинок, острая как ни





посмотри, и даже просто глядя на неё казалось можно порезаться. Несмотря на увесистый топор в руках и пустые карманы, ему было немного страшно. Но только немного. Она не могла забрать того, чего у него не было, а он привык, что лорд Родни берет все.

- Мне не нужна твоя монета, - сказала женщина, ее голос царапал, как гвозди по камню. Он заметил шрам опоясывающий ее шею и удивился, как она поранилась.

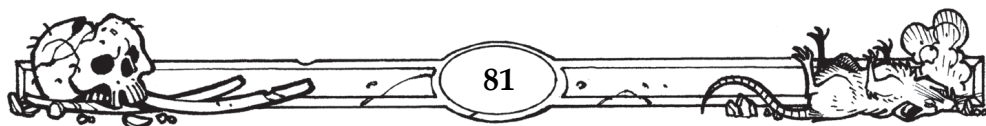
- Мне нужны твои навыки. Такой человек, как ты, должен быть в состоянии помочь нам сказать этому Гниляку, куда следует засунуть его налоги.

Карсон опустил топор, кивнул и улыбнулся.

СЕТТИНГ

Лорд Родни дю Рокфор, также известный как Родни Гниляк, правит своей маленькой феодальной территорией железным кулаком. Гниляк хорошо известен своими амбициями и тщеславием, и совершенно наплевательским отношением к тем, кто живет на его землях. Он в первую очередь заботится о внешности, часто меняя знамена и украшения в своем замке, совершенно не вкладывая деньги в поля своих крестьян.

Но ведь так поступают большинство лордов, не так ли?





ПЛАНЫ ГНИЛЯКА

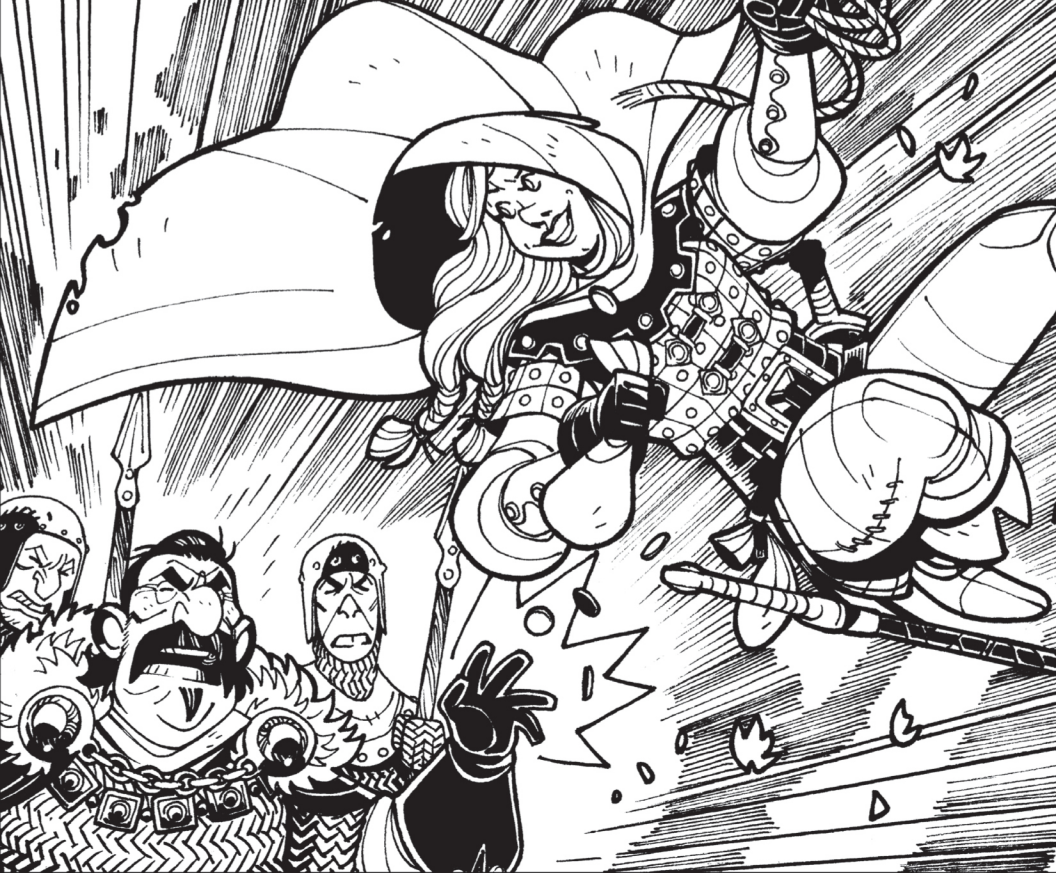
Планы лорда Рокфора увеличить свои земли лежат в двух областях: военной и дипломатической.

Большинство новобранцев в его растущей страже вторые или третьи сыновья купцов и мелких дворян. Некоторые предприимчивые крепостные сумели обеспечить себе более низкие места среди солдат Гниляка, стремясь лучше обеспечить свои семьи, которые продолжают работать на своих фермах. Когда придет время, Гниляк планирует силой захватить поместья Камамберов на юге. Лорд Камамбер - болезненный, стареющий лорд, наследнику которого всего девять лет.

Второй план предполагает завоевание руки леди Перенель, единственной наследницы владений Кабеку, граничащих с Рокфором на востоке. Ходят слухи о несчастном случае произошедшем с ней в молодости, который стоил женщине ее голоса, — в любом случае, лорд Рокфор никогда не слушал женщин.

Как только он начнет претворять эти планы в жизнь Лорд Рокфор в значительной степени полагается на свою правую руку, шерифа Дюбри, чтобы навязать свою волю на подконтрольных землях. Дюбри так же коррумпирован, как и его хозяин, а его собственное поместье финансируется за счет незаконного увеличения налогов для жителей деревни.





КРАПИВНИЦА

Ни лорд Рокфор, ни ее родители не знают, что у леди Перенель свои планы. В отличие от большинства аристократов, леди Перенель проявляет интерес к людям, которые работают на землях ее семьи, и ужасается их уровню жизни. Хотя в настоящее время она не имеет никакого влияния на налоги Кабеку, она полна решимости сделать все возможное, чтобы улучшить их жизнь. Даже если это означает жить по другую сторону закона.





Таким образом, Перенель приняла вторую личность: Крапивницу. Пусть это имя и не наводит ужас, но это не помешало ей собрать в лесу горстку деревенских жителей, которые устали от статуса-кво между Кабеку и Рокфором. Эти беглые крепостные живут в относительной свободе под защитой лесов, браконьерствуя и обустривая огороды на просторах дикой природы. В лесу есть свои опасности, но встретить козлолюдов или гобарри не страшнее, чем потерять последнюю монету на кануне дня сбора налогов.

Крапивница и ее последователи прячутся на верушках деревьев, парят над дорогами, преследуя богатых купцов и дворян, путешествующих между двумя владениями. Они также грабят подземелья в этом районе, собирая средства для поддержки общества, чтобы получить необходимые им припасы, не выдавая своего местоположения.

А как насчет раны на шее? Ни люди Крапивницы, ни придворные леди Перенель не знают истинны. Последователи Крапивницы не знают, что она на самом деле дворянка, а считают, что она избежала петли палача или чуть не погибла на дуэли с пиратом. Воспитание знакомых леди Перенель не позволяет расспрашивать о подобном. Как бы то ни было, шрам оставленный раной лишил её полноценной возможности использовать голосовые связки. Она может только шептать, что стало метафорой всей ее кампании против



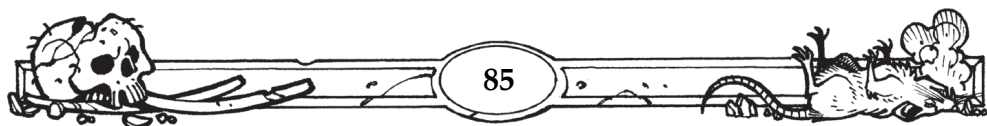


общепринятого образа жизни.

Лорд Рокфор был очень раздосадован присутствием этого разбойника на его землях, и он поручил Дюбри устранить источник этих неприятностей. Однако Дюбри побаивается леса, хотя он и говорит, что его ополчение неустанно преследует Крапивницу и ее последователей, они совершали только самые незначительные набеги в лес. В конце концов, там же бродят козлолюды!

ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Между Рокфором и Кабеку есть две примечательные системы пещер. Одна ведет к морю и предоставляет фантастическую возможность Крапивнице и ее последователям встречаться с контрабандистами. Другая могла бы обеспечить отличную базу для жителей деревни, чтобы скрыться, если их импровизированные дома в лесу будут обнаружены. К сожалению, оба подземелья обитаемы и должны быть очищены — несколько раз — для того, чтобы быть полезными их целям. Получив эту цель Крапивница стала более агрессивной в своей вербовке, решив привлечь самых сильных и храбрых жителей деревни на свою сторону и толкнуть их на путь авантюризма. Ведь это так захватывающе!



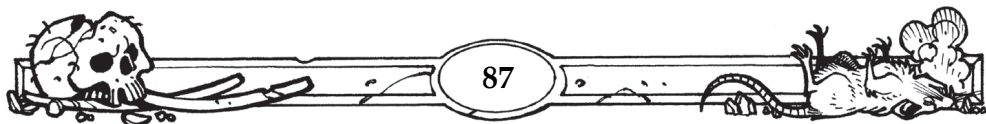


ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Большинство авантюристов в этой сеттинге были завербованы Крапивницей, чтобы присоединиться к ее кампании против дворян по обе стороны их лесов. Однако существует также вероятность того, что авантюристы были наняты Дюбри, чтобы проникнуть в лагерь Крапивницы, захватить её и передать властям за щедрое вознаграждение. Рассказчик может использовать эти зацепки в качестве отправной точки.

- Крапивница хочет, чтобы пещера контрабандистов была очищена. К сожалению, сколько раз её бы ни зачищали, она остается заселённой. Гобарри стойкие ребята — даже расставляя ловушки, раз за разом, сколько бы их не истребляли, они всё равно объявляются то тут, то там. Это привело Крапивницу к мысли, что пещерная система более обширна, чем кто-либо из них полагал. Это подземелье не может быть полностью очищено, пока авантюристы не встретят Тыквенного короля и не победят его. (к счастью, пункты сокровищ продолжают восстанавливаться вместе с гобарри.)
- Пытаясь вытащить Крапивницу и ее последователей из леса, Дюбри устраивает состязание по стрельбе из лука с большой наградой (взятой из налогов, без сомнения). Крапивница распознает ловушку, поэтому ей нужны авантюристы для участия в турнире на





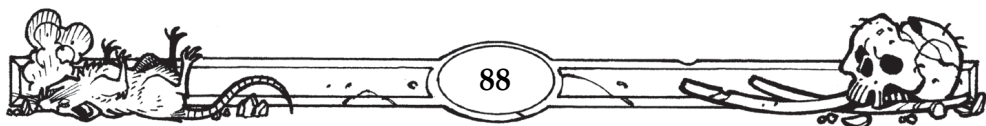


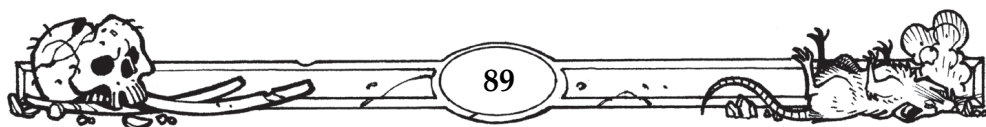
случай, если они выиграют приз. Турнир также привлёк внимание странствующей теурга Хаоса и ее последователей, которые считают Рокфор идеальным местом для создания новой ветви их культа. Когда она присоединяется к турниру, очевидно, наступит хаос.

- Молодой лорд Рено из Камамбера слышал рассказы о Крапивнице и решил сам стать искателем приключений. Но когда он прибывает в лес, его захватывают козлолюды. Крапивница посылает авантюристов спасти лорда Рено, прежде чем Камамбер сможет обвинить Рокфора или Кабеку, в чем-либо, и что может дать Гниляку оправдание, в котором он нуждается, наконец отправить своё войско на войну.

В ВАШЕЙ БИБЛИОТЕКЕ

“Гниль в замке” явно основано на легендах о Робине Гуде. С намеренно неряшливым тоном этого сеттинга, вы можете легко черпать вдохновение из *Мужчин в Трико*. Точно так же угнетенные сельские жители в этом сеттинге вдохновлены крестьянами, которые кричат *“Помогите, помогите, меня угнетают”* из Святого Грааля Монти Пайтона.







ГРЯЗНАЯ РУКА ХЭВЕН

Автор Гвендолин Н. Никс

ВВЕДЕНИЕ

- В ограблении могил главное - это знать, кого ты грабишь, - сказала Хэвен, изучая высокие ворота, преграждающие вход кладбище. Она откинула капюшон с головы ровно настолько, чтобы Колетт могла увидеть ее резкий профиль.
- Особенно когда речь идет о благородных и могущественных.

Я просто хочу вернуть мамино кольцо, - прошептала Колетт. - Мы потеряли все после смерти отца. Они продали его на аукционе. Я просто хочу вернуть его. Вот и все.

Улыбка Хэвен сверкнула в темноте, и она провела большим пальцем по лезвию кинжала. - Конечно, голубка, - пробормотала она. - За это ты мне и платишь, не так ли? Кольцо практически у тебя в руках. Я слышал, что они похоронили старую графиню, так и не сняв безвкусных колец с её узловатых пальцев.

Щеки Колетты вспыхнули. - Оно не безвкусное, - прошипела она. Колетт поклялась себе, что больше никогда не будет заключать никаких сделок в таверне "Костоломы".

-Ну разумеется, нет, - сказал Хэвен. - Просто болтаю. Заполняю паузу так сказать. Так как, говоришь, оно выглядело? Бирюзовые камни и





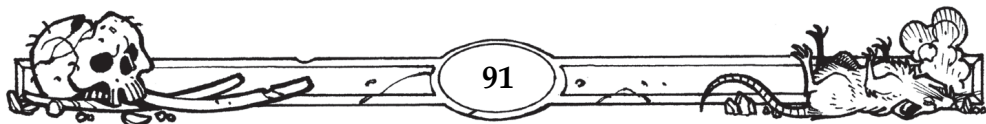
золотая инкрустация?

Колект не ответила, хотя и кипела от злости. Хэвен знала, как оно выглядит. Она знала, потому что встретил Колект плачущей над некрологом, когда они встретились.

В конце концов, это было всего лишь кольцо. Дурацкое кольцо. И все же, когда Колект увидела фамильную реликвию, сверкающую на костлявом пальце графини в знак траура, она чуть не потеряла рассудок от ярости, позже напившись до бесчувствия попыталась забыться.

Хэвен Проныра. Знаток всех сортов земли. Всё это - Грязная Рука Хэвен. Женщина, известная вечной грязью под ногтями и практически сверхъестественным мастерством с которым она лишь проведя рукой по черепу безошибочно определяла, кто и как померла несчастная тварь. Хэвен увидела как Колект стащила план погоста из морга и позднее в таверне неторопливо подошла к ней, включив всё своё обаяние: О, бедняжка, дорогая голубка, мир так жесток, ну и так далее. И не прошло и дня, а Колект начала ей доверять. А когда Хэвен сказала, что поможет вернуть кольцо, Колект готова была пойти за ней в пекло и обратно. В итоге Колект отказалась от своей доли сокровищ, попутно полученных от их предприятия.

И вот они здесь. Стоят перед кладбищем, где люди отдали бы свою левую руку, чтобы быть похороненными здесь, даже не взирая, что по слухам, внутри водились привидения.





Колетт похоронили бы здесь, если бы ее отец не промотал их состояние.

- А как ты собираешься обойти стражу? - спросила Колетт, разглядывая горгулий, сидящих на колоннах ворот. На лбу чудовища были выгравированы символы, Колетт вздрогнула. Она слышала, что эти символы позволяют каменным существам атаковать любого вступивших на их территорию с дурными намерениями. Она и подумать не могла, что ей придется их бояться.

- Не суетись, - ответила Хэвен, когда ворота кладбища со скрипом начали отворяться. - А, ты как раз вовремя.

На открытом месте стояла могильщик. Она откинула капюшон, обнажив коротко стриженные седые волосы, жестом подозвала Хэвен и Колетт.

Хэвен одарила Колетт улыбкой. - Ты получишь здесь хорошую скидку, моя голубка, - сказала она, направляясь к могильщику.

- Я не впускаю сюда людей просто так. - тихим голосом произнесла могильщик.

- Как великодушно с твоей стороны, - пробормотала Колетт, пытаясь собрать всё своё мужество. Она представила себе, как ее мать носила кольцо, бабушка, как оно передавалось из поколения в поколение по женской линии их рода.





Когда они подошли к воротам, могильщик нахмурилась и преградил им путь. - Куклу, Хэвен,- сказала она.

Улыбка Хэвен стала еще резче. Более натянутой. - Только не перед девушкой.

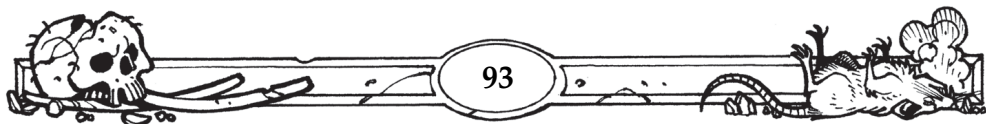
- Куклу, - повторила могильщик. - Я не могу прикоснуться к ней сама. Надеюсь, ты привела кого-нибудь, кто сможет.

- Да, - ответила Хэвен и протиснувшись мимо могильщика, жестом пригласила Колетт следовать за ней.

СЕТТИНГ

У большинства городов есть тощее подбрюшье и этот ничем не отличается. В высшем обществе, где деньгами заправляют лорды и леди от колыбели до могилы, неудивительно, что когда вы падаете, вы падаете низко. То же самое относится и к Колетт, некогда леди Колетт из древнего рода Опалов, чье состояние было потеряно, а семья оказалась на улице. Теперь Колетт всего лишь потрошит рыбу на местном рынке, живет в халупе, дрожа ночами от холода и переживая горе потери матери. Так было, пока она не увидела знакомую фамильную реликвию на гравюре сопровождающей некролог. Теперь она отчаянно жаждет вернуть то, что когда-то принадлежало её семье.

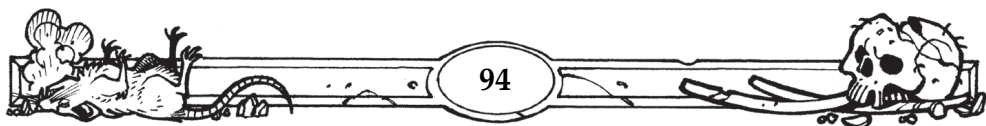
Но это означает, что не только она, но и любой другой, у кого есть причины искать

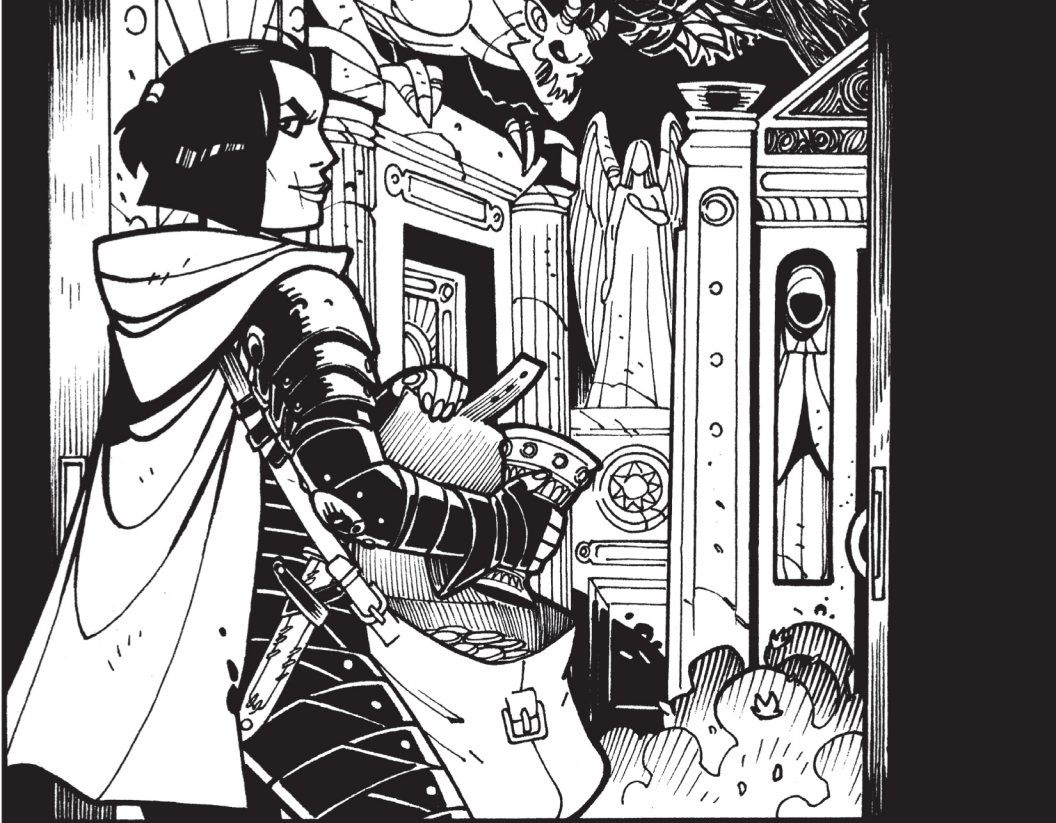




сокровища в могилах — могут отправиться в Обитель последнего покоя. Древнее кладбище, полное гробниц и мавзолеев, некогда построенное жадной и подозрительной знатью и поддерживаемое Сектой Могильщиков, место упокоения, по слухам, защищенное злобными горгульями, которые набрасываются на любого, кто входит сюда с недобрыми намерениями. Но это ничто по сравнению с призраками, которые бродят по узким тропинкам — некоторые из них воры, что погибли здесь, пытаясь разбогатеть, другие — неупокоенные дворяне, цепляющиеся за это подобие жизни. Но чего вам действительно нужно остерегаться, так это могильщиков.

В других местах могильщики считались бы низшим званием, но в местной иерархии быть одним из них большая честь. Обученные сражаться как голыми руками, так и заклинаниями, могильщики приносят клятву защищать кладбище любой ценой. Ходят слухи, что цель могильщиков не только почитать и оберегать усопших — но и постижение искусства некромантии, но этому нет никаких доказательств. Правда иногда, видя, как такое количество сокровищ зарывают в землю, некоторые из могильщиков могут поддаваться алчности, и попытаться откусить больше, чем могут прожевать или заключить сделку с ворами, жаждущие завладеть хоть кусочком этих богатств.





ГРЯЗНАЯ РУКА ХЭВЕН

Хэвен Грязная Рука - известная грабительница могил, предпочитающая обворовывать кладбища и склепы богатых и могущественных. Иногда она грабит по доброте душевной, иногда за определенную плату, но ей всегда нравилось красть драгоценности и безделушки, зарытые вместе с богатеями, и возвращать их в оборот. Продавая их аукционным домам или обратно какому-нибудь члену королевской семьи, обычно на этом можно неплохо заработать, если только ее не поймают могильщики или горгульи, что стерегут ворота кладбища. Но золото с камнями-это еще не все что могут скрывать саркофаги. Иногда там может быть





что-то магическое или артефакты древности. Иногда Хэвен должна оплатить старым врагам, совершая тёмные дела и возможно, используя невинных девушек в своих собственных целях.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Большинство авантюристов в этом сеттинге работают с Хэвен, чтобы найти что то, что они потеряли или желая раздобыть какое-нибудь редкое снаряжение или обнаруживают, себя запертыми в гробнице, попавшись на одну из приманок могильщиков. А возможно, что авантюристы по заданию высокопоставленного могильщика проникли в группу грабителей, дабы разрушить их планы, защитить покой усопших и разоблачить предателей.

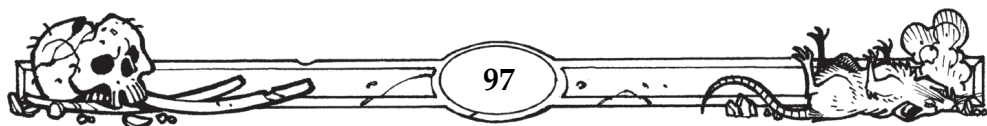
- Хэвен хочет добыть магическую куклу для могильщика, которой она задолжала. К сожалению, чтобы получить нечто подобное, нужны мускулы, которых у нее нет, и тот кто не будет задавать вопросов. В то же время, она не может попадаться на глаза другими могильщикам, стерегущим кладбище. Если она украдет слишком много, остальные могут заподозрить неладное. Но и ничего не взять, означает нажить недругов среди городской стражи. Кроме того, с таким количеством добра, лежащего вокруг, сможет ли Хэвен сопротивляться искушению взять больше, чем должно? Подземелье не может быть завоевано, пока Хэвен не найдет магическую куклу, чтобы оплатить долг могильщику,





оставаясь при этом незамеченной и не давая своим спутникам блуждать где попало тревожа могильщиков. Ее могут подстергать некроманты или другие опасные духи, которые бродят тут по ночам... Но Хэвен не очень-то верит в подобные истории.

- Даже если Хэвен подружилась с могильщиком, это не значит, что она не должна прикрывать свою спину. Когда приходит могильщик-новичок, желающий заключить сделку, ей нужно решить, готова ли она положить голову в пасть льва, доверившись этому человеку. Он и его приятели по уши в долгах и хотят, чтобы Хэвен забрала с кладбища как можно больше ценностей. С оговоренной тридцатипроцентной комиссией Хэвен решает, что это не так уж плохо, и что она может нанять несколько авантюристов себе в помощь. Но сможет ли она выйти с кладбища незамеченной, подобно мулу нагруженной добычей? Какие ловушки расставили могильщики, чтобы поймать дерзких воров? Собственно она и её подельники вот-вот узнают это.
- Пробравшись в гробницу одного из старейших родов, Хэвен ожидает иссохших трупов, неприятных запахов, возможно даже





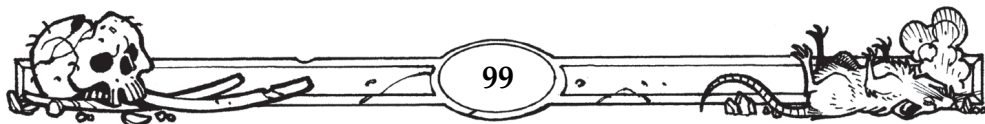
пары ловушек, но она никак не ожидала, что сама окажется запертой в месте напичканном изощрёнными ловушками и опасными тварями. Теперь Хэвен и ее компаньонам нужно выбраться из западни, прежде чем это место окончательно станет их последним пристанищем. Но вот так взять и бросить свою добычу? Никогда!





В ВАШЕЙ БИБЛИОТЕКЕ

Грязная Рука Хэвен основана на захватывающих историях о грабеже могил овеянных мраком, тайных проникновениях и ударом кинжала в спину. Источниками вдохновения ваших игр могут стать такие произведения как - Уэст-портские убийства (даже фильмы!), кражи трупов (или загадки миниатюрных деревянных трупов в гробах найденных в Шотландии) смешиваются с захватывающими поисками и решением загадок аля Tomb Raider.





НЕСКОЛЬКО СЛОВ ОТ СОЗДАТЕЛЯ



Послушай, это не игра, в которой все имеет смысл.

Я вроде как просто написал ее как-то раз, потому что мне нужен был перерыв для моей обычной работы в RPG. Он неполный, неряшливый и несовершенный, но я все равно люблю его. Это чертовски весело, когда вы бросаете вниз и играете в нее.





Имейте в виду, что Томбпанк-это быстрая, стремительная игра с легкими правилами. Она не может охватить все возможные варианты, и видит бог, я не хотел писать ее такой. Я даже не буду отвечать на вопросы по правилам, если вы спросите меня. Просто разбирайтесь сами.

Будьте изобретательны. Хакайте, модифицируйте и настраивайте эту игру так, как считаете нужным. Делай с ней что захотите, потому что в этом весь смысл.

Желаю хорошо провести с вами время. Все дело в том, чтобы сидеть за столом, веселиться, придумывать дерьмо на лету и смеяться, когда что-то принимает странный оборот. Потому что, когда все принимает странный оборот, именно тогда вы получаете самое большое удовольствие!

Алан Бар, Июнь 2020



